

C • L • U • B

# Nintendo

**POKÉMON**



**TRADING CARD GAME**

**TIPS DE**

**RIDGE RACER 64**

**POKEMON STADIUM**

**CONOCE A:**

**ECW Hardcore Revolution n64**

**Street Fighter Alpha GB**

**South Park Rally n64**

**Top Gear Pocket 2 GB**

**Evangelion n64**

**Año 9 No.4**





# No pierdas el Mapa



**Unico Representante Oficial para Colombia**

Principal Av. 7 No. 120 A - 13 Tel.: 612 4845 - 612 4967 e-mail: makrogal@latino.net.co



# Summary

**DR. MARIO** ..... **04**

## PREVIO

**TRANSFORMERS** ..... **08**

**TAZ EXPRESS** ..... **68**

## TIPS DE

**POKEMON STADIUM** ..... **11**

**RIDGE RACER 64** ..... **63**

## A FONDO

**ECW Hardcore Revolution** ..... **20**

**Street Fighter Alpha** ..... **30**

**Harvest Moon 64** ..... **38**

**Tarzan** ..... **44**

**Top Gear Pocket 2** ..... **53**

**International Track & Field** ..... **58**

**Evangelion** ..... **72**

**South Park Rally** ..... **86**

## MUSEO

**MARBLE MADNESS** ..... **66**

**EL MUSEO DE CLUB NINTENDO** ..... **80**

## NUESTRA PORTADA

**POKÉMON TRADING CARD GAME** ..... **94**

**ULTIMA PAGINA** ..... **96**

CLUB

**Nintendo**



Antes de que continúes con tu sana lectura, déjanos decirte: ¡Felicidades! ¿Por qué? ¿Acaso lo olvidaste? ¡Hoy comienza el mes del niño! Y como seguramente, aunque no tengas la edad física, aún hay un niño dentro de ti, estamos seguros que te la pasarás bien durante todo abril y sobre todo en el último día, que es el bueno. Ok, con o sin edad física, a todos nos gustan los videojuegos, así que dentro de este ejemplar podrás encontrar cosas bastante interesantes y artículos mucho más profundos de los juegos que analizamos, tal como nos lo han pedido en sus cartas. Los Tips de Pokémon Stadium te serán de gran utilidad para sacarle jugo a este título. También, durante todo este mes, estaremos preparándonos para ver lo inimaginable en el E3 2000 de Los Angeles. Por falta de espacio no pudimos mencionar algo acerca de nuestra reciente visita a las oficinas de Nintendo of America, donde fuimos invitados a conocer las instalaciones de Nintendo Software Technology Corporation. Andy Hieke, vicepresidente, nos habló mucho de sus primeros juegos, Ridge Racer 64 y Bionic Commando, además de Crystalis. Lo mejor fue que nos hablaron de un juego que están haciendo exclusivamente para el mercado japonés y se trata de una adaptación de Paneru de Pon (conocido en América como Tetris Attack) para el N64. Nos dijeron que este título no lo traerían a América... lo que no sabe Andy, es que nosotros nos colamos a un cuartito en donde tenían unas impresiones a color de la posible adaptación de Paneru de Pon para el mercado americano. Al igual que en la adaptación del Paneru de Pon de SNES, los personajes, que eran haditas, fueron sustituidos por los personajes de Yoshi's Island. Pues en este caso, según lo que nuestros ojos pudieron notar, los personajes en esta ocasión serán... ¡Pokémon! Casi te podemos asegurar que así llegará la versión americana, si es que llega. Por el momento, no te preocupes por lo que habrá, si no por lo que hay... sigue leyendo.

Aquí estuvo  
el rombo de marzo







# EDITORIAL

Año IX #4 Abril 2000

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE  
GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y  
EDITORIAL TELEvisa, S.A. DE C.V.  
BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

## GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

**DIRECTOR GENERAL**  
Teruhide Kikuchi  
**DIRECTORA DE ADMINISTRACION**  
Lourdes Hernández  
**DIRECCION EDITORIAL**  
Gustavo Rodríguez  
José Sierra  
**EDITOR ADJUNTO**  
Daniel Avilés  
**PRODUCCION**  
NTWK Creatividad y Diseño  
**DIRECTOR DE ARTE**  
Francisco Cuevas Ortiz  
**DISEÑO GRAFICO**  
Antonio Carlos Rodríguez  
**ASISTENTE DE ARTE**  
José Luis Suárez  
**CORRECCION DE ESTILO**  
Ma. Antonieta Ramírez  
**INVESTIGACION**  
Jesús Medina, A.R. Panteón,  
Gerardo Torres "Arkham"  
**AGENTES SECRETOS**  
Axy / Spot

## EDITORIAL TELEvisa

**PRESIDENTE**  
Laura D. B. de Laviada  
**DIRECTOR GENERAL**  
**EDITORIAL EJECUTIVO**  
Carlos Méndez D.  
**DIRECTORA EJECUTIVA**  
**DE OPERACION EDITORIAL**  
Irene Carol  
**DIRECTOR EJECUTIVO DE**  
**FINANZAS Y ADMINISTRACION**  
Luis Stein  
**GERENTE DE VENTAS**  
Guillermo Uscanga Tel. 52-61-27-66  
**EJECUTIVO DE VENTAS**  
Eduardo Bedolla  
Tel. 52-61-26-00 ext. 11641  
**EDITORIAL TELEvisa COLOMBIA**  
**GERENTE GENERAL**  
Emiro Aristizábal A.  
**VENTAS DE PUBLICIDAD**  
Cecilia Rueda  
Bogotá Tel. 4109501 4139300  
Medellín Tel. 3612788 3612789  
Cali Tel. 6644220 6655436

(C) COPYRIGHT 1999 CLUB NINTENDO

Año 9 # 4. Revista mensual, Abril 2000. Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.  
**(DR.) CLUB NINTENDO.** Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432'92/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.

Editor Responsable: Carlos Méndez D.

Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Exponentes y Vencedores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel.: 5 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Revista CLUB NINTENDO. No. 9 4 (MR) 2000 Nintendo of America, Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A. Transversal 93 No. 52-03 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Distribuidores: Venezuela: Distribuidora Continental, S.A. Caracas Venezuela. Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A. Guayaquil, Ecuador. Colombia: Distribuidoras Unidas, S.A. Santafé de Bogotá, Colombia.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A. Paseo Colón 275 Piso 10, (1063) Buenos Aires, Argentina. Teléfonos (541) 4343-2225, Telefax (541) 4345-0955. Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Jorge S. Lafauti Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364.

Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cia., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán SAC. Av. Vélez Sarfield 1950, (1258) Buenos Aires, Argentina.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco, Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

## SUSCRIPCIONES EN MEXICO

Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99

Interior de la República: 01-800-711-26-33

(c) 2000 Nintendo of America Inc.

Todos los derechos reservados

All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

Estamos haciendo ruido.

El mercado latino sigue tomando más y más importancia para Nintendo. Sabemos que algunos videojugadores no disfrutaban al 100% sus videojuegos por las diferencias del idioma, pero ahora ese ya no será un pretexto con los juegos de Pokémon para Game Boy, pues Nintendo de América está lanzando las versiones azul y roja en español.

Las traducciones, están bastante bien hechas y por lo tanto comprensibles (porque a veces le entiendes más al ruso que al español mal traducido). Esta es una gran oportunidad para el mercado latinoamericano de demostrar su fuerza y potencial, pues en la medida que este título se venda en los canales oficiales, Nintendo se dará cuenta del verdadero tamaño del mercado y entonces seguirá apoyando las traducciones al español de más títulos.

Mucho hemos hablado de la lacra que representa la piratería, y esperamos que en esta ocasión no afecte a la evaluación que NOA realice sobre este título.

Así que si todavía no te habías comprado tu Pokémon para Game Boy, esta es la mejor oportunidad que tienes para hacerlo. Además este es el mes del niño y debes consentirte, sin importar tu edad pues todos los videojugadores somos niños, por eso...

¡Feliz día del niño!





El juego Pokémon  
de todos los tiempos  
está por llegar en  
**Video y DVD**

Warner Bros. Presenta

# Pokémon

La Película

**¡atrápala!**

a partir del 24 de abril

[www.pokemonlapelicula.com.mx](http://www.pokemonlapelicula.com.mx)



Nintendo



© 1999 Warner Bros. Todos los derechos reservados. © 1997, 1998, Nintendo, CREATURES, GAME FREAK, TV Tokyo, Shopro, JR KIKAKU. © PIKACHU PROJECT. '98 Pokémon properties are trademarks of Nintendo. © 1995, 1996, 1998 and 1999 Nintendo/CR/GF. © 1999 Wizards. © 2000 Warner Home Video. Todos los derechos reservados.



Tengo una duda... estaba leyendo una página de Nintendo y de repente vi que decía que el Sr Miyamoto afirmó que SI iba a haber Metroid 64 y que para el próximo E3 iban a anunciarlo. ¿Es cierto esto?

**Pedro Joaquín  
Mérida, Yucatán**

*No tenemos ninguna información al respecto. Hablamos con la gente de Nintendo de América y no nos hablaron nada acerca de Metroid 64, sin embargo es su intención alargar la vida del N64, lanzando títulos que la verdad nosotros ya no esperábamos, como la posible adaptación de Pikachu Genki De Chu para el mercado Americano, bajo el nombre de Pikachu VRS. Esta información viene de una fuente muy confiable, pero aún no hay más datos.*

Mucho se ha hablado de este tema "original" de Nintendo, Pokémon, pero realmente qué tan original es esto de capturar, entrenar e intercambiar algo sin necesidad de ser un monstruo. Si vemos este tema desde el lado de la vida, uno evoluciona y cambia con el tiempo, pero qué me dicen de un empleado ¿qué? ¿a caso no es capturado por un entrenador el cual lo ve evolucionar hasta que este simple empleado termina siendo el entrenador de otros simples empleados y así sucesivamente? Ahora, el primer entrenador no sólo entrena a uno, sino a varios e incluso se vio en la necesidad de intercambiarlos, ya fuera de puesto y/o empresa, así que aquí vemos un ser humano ser ENTRENADOR para pelear por vivir, también fue EVOLUCIONANDO y adquirió experiencia al grado que el también se convirtió en un entrenador profesional. Bueno, veamos otro ejemplo más actual, hace 100 numeros vimos nacer un "entrenador" de video jugadores, el a través del tiempo nos ha visto evolucionar mejor dicho, nosotros sus "pupilos" hemos visto evolucionar a nuestro entrenador y en varias ocasiones, también he-

# DR. MARIO



mos visto qué experiencia a adquirido con el tiempo y a pesar de que sólo sigue siendo un entrenador nos ha entrenado a varios y ya podemos presumir a 8 generaciones, bueno depende de las edades de cada quién, pero tiene 8 años y cachito de vida y es un entrenador al cuál le digo con respeto y alegría: ¡FELIZ 100 NUMEROS! y esperamos verlo llegar a su décimo aniversario.

**Augusto Japhet Avila Urista  
México, D.F.**

*Sin duda alguna es una buena analogía, no lo habíamos apreciado desde ese punto de vista. Y muchas gracias por tus felicitaciones.*

Bueno, me encuentro en Estados Unidos y visité la tienda de juguetes más grande de allá y le pregunté a uno de los empleados que si no tenían GBC, entonces él me dijo: "Nintendo ya no va a producir más"... me quedé atónito pero no le creí del todo. Estas son mis preguntas: ¿Nintendo esta produciendo el GBC? ¿Por qué me dijo el empleado que no? ¿Cuáles son los distribuidores gamela en Tijuana B.C.?

**Eduardo Hernandez  
Tijuana Baja California México**

A ver, te contestaremos en orden:

*Nintendo definitivamente no ha dejado la producción del Game Boy Color, al contrario, la está apoyando más que nunca. Las razones del empleado, sólo él las sabe... a lo mejor no tenía la más remota idea de lo que pasaba en el mundo, le caíste mal o le entendiste mal. Los productos que Gamela distribuye los puedes encontrar en cualquier tienda departamental de por allá.*

Les quería mandar un bug para el juego de Pokémon:

- 1)Corta un árbol
- 2)Párate justo donde estaba el árbol y graba el juego
- 3)Apaga el Game Boy y vuélvelo a prender y aparecerás arriba del árbol

**Pablo Lara  
México, D.F.**

*Normalmente estos trucos los publicamos en la sección S.O.S., pero por cuestiones de espacio, tuvimos que meter este truco aquí, que tal vez no es muy bueno, pero a nosotros no se nos había ocurrido hacerlo. Gracias por tu bug.*



Hola a toda la producción de Club Nintendo. Soy un fiel lector que hace lo posible por no perder ninguna de sus ediciones, y no he perdido una sola en 3 años. Todo este tiempo sólo he tenido una pregunta que no he podido despejar: ¿QUIEN RAYOS ES CRENCIO "EL MANIACO" RODRIGUEZ? ¿Lo he visto en varias ediciones y nunca he podido



comprender quién es! Otra pregunta: ¿En Pokémon Stadium se puede usar a Mew? Es que yo tengo uno, y hace poco leí que contenía 150 pokémons, pero yo me quede con la duda pues en su especial sí sale.

**David Garmendia**  
**Tampico, Tamaulipas**

**¿Cómo! ¿Habías escuchado hablar de Sport Billy? Bueno, pues Crecencio es la versión mexicana de este personaje, ya que es el mejor deportista de San Francisco... Zacacalco. Crecencio es un tío lejano de Gus. Pero bueno, ya no hablemos de Crecencio y mejor hablemos de Pokémon Stadium. En efecto, puedes utilizar a Mew, si lo tienes, en este cartucho.**

Hola amigos de Clubnin. Este e-mail es para saludarlos desde Chile.

Voy al grano porque estoy en un cybercafé. Mi pregunta es la siguiente: Yo poseo un GB pak japonés original y deseo saber si puedo jugar Mario Golf de GB en el N64 con este periférico.

**Javier Díaz Soto**  
**Chile**

**Claro que sí. Si cuentas con Mario Golf de N64 y de Game Boy Color, ahora que el Transfer Pak ya está disponible en América, puedes hacer que estos juegos interactúen entre sí. Aunque el uso que hay entre estos dos juegos es diferente al de Pokémon con Stadium, le vas a poder sacar mucho jugo a este accesorio.**

Antes que nada, una felicitación por seguir siendo siempre iguales y que no se les subieron los humos por cumplir 100 meses de interactuar con los videojugadores de todo México, y ahora también con otros países. El motivo de mi carta en esta ocasión es el extraordinario MUSEO que se logró con Castlevania, en el que hablar de una saga tan importante como lo es esta creada por los genios de Konami, logró romper el hermetismo que había acerca de mencionar otros

sistemas que no fueran de Nintendo. ¡¡¡Está fabuloso!!! Espero que en próximas ediciones en los que sea incluida la sección de MUSEO se realice la investigación tal como lo hicieron con ésta. Un favor, aunque ya pasó el MUSEO de Megaman, quisiera que aclararan la historia de Megaman X, ya que la versión 4 es muy confusa (PC y PSX) porque Zero habla y/o "sueña" con el Dr. Willy y rompe toda la historia que teníamos estructurada según los juegos que salieron de SNES. No me queda nada más que decirles que le pongan muchas ganas y que sigan siendo lo que son: LA MEJOR REVISTA ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS.

**Luis Antonio Nolasco Mena**  
**Iztacalco, Ciudad de México**

**Gracias por tus comentarios. Muy pronto haremos un Museo de Mega Man muy al estilo del de Castlevania, ya que es otra saga digna de ser analizada.**

Hola amigos de Club Nintendo, tengo una gran duda que me ha perseguido todo este tiempo; el juego Dragon Ball Z 2 está en inglés o japonés, ya que yo poseo la versión en japonés y tengo miedo de que sea pirata.

**Leonardo Toledo**  
**Santiago de Chile**

**Tal vez no sea tu caso, pero aprovechamos la ocasión para decirles a muchos lectores, que en nuestro número 100 incluimos dos análisis de juegos que NO llegaron ni llegarán a América, o sea, Dragon Ball Z Super Butouden 2 y The King Of Fighters '96 para GB. Estos juegos, en su época, estuvieron a punto de llegar a nuestro continente y dentro de la historia de Club Nintendo, nos hubiera gustado mucho analizarlos tal como lo hicimos el número pasado. Con esto decimos que estos dos títulos sólo estuvieron disponibles en Japón y si te encuentras por ahí una versión en inglés o incluso, en japonés, de este juego en este continente, ten la seguridad de que es una copia.**

¿Qué pasó? El número 100 quedó excelente, sobre todo la portada, pero en el póster donde están todas las portadas, una estaba en blanco y negro. ¿Qué falló ahí?

**Gustavo Rodríguez**  
**México, D.F.**

**Lo que pasó fue que quisimos poner el ejemplo de la diferencia entre RGB y CMYK. RGB son los colores que utiliza la televisión y los monitores y CMYK son los colores que se usan para imprimir algo. La portada que salió en blanco y negro tenía formato RGB y por cuestiones de separación de color, salió así; las demás estaban en CMYK. Se aprende algo nuevo cada día, ¿verdad? Bueno, en realidad nos equivocamos, pero como la interactividad nunca termina, aquí está la portada para que la recortes y la pegues en donde debe ir.**



Hola amigos de Club Nintendo, escribo para saber cuándo va a salir el juego de ZELDA THE MASK OF MUJULA y si va a necesitar el EXPANSION PACK o lo vamos a poder disfrutar sin él.

**David Martínez**  
**México, D.F.**

**Efectivamente, The Legend of Zelda: Majora's Mask (¿ya ven?, les dijimos que le iban a cambiar el nombre), al igual que Donkey Kong 64 solamente lo podrás jugar si cuentas con el Expansion Pak. La fecha de salida de este juego, según gente de NOA, será al rededor de Octubre aquí en América, pero aún no hay nada confirmado.**



Tu amigo

# CHICKY<sup>®</sup>



es muy juguetón

es superdeportista

organiza  
todos los  
reventones

**Chicky**

siempre está  
rodeado de  
cuates

es diver-  
tidísimo,  
siempre te  
hace reír

Chicky es la mascota de **Kentucky** y viene del **mundo mágico de la diversión**. Desde ahí trae el Chicky Pack con divertidísimas sorpresas y tu comida favorita. **¡Mmmmmmm!**



## Checa a tu cuate

Estas son las **características físicas** de Chicky para que lo identifiques. ¡Ojo!, si le falta alguna de éstas, entonces no es el verdadero Chicky.

- 1 plumas **muy blancas**
- 2 pico siempre **sonriente**
- 3 **gorra color azul** con un botón que dice KFC
- 4 chaleco **rojo**
- 5 **moño** algo grandecito
- 6 **botón** KFC
- 7 bermudas **con rayas**
- 8 botas **rojas**
- 9 agujetas bien **amarraditas**

En **Kentucky** encontrarás **el secreto de la diversión**.



**Ponte listo y síguete los pasos a Chicky** porque está en todas las inauguraciones de nuevos **restaurantes de Kentucky**, visita escuelas, casas hogar y hospitales. Además lo podrás ver los domingos con **Chabelo organizando concursos ¡superpadres!**





# previo

## TRANSFORMERS BEAST WARS TRANSMETALS®

**TAKARA**

Compañía



Accesorio



No. de  
Jugadores



Clasi-  
fica-  
ción

Desarrollado  
por  
**Genazee**

**128**  
megabit

Memoria

**Peleeas**

Categoría

**Verano**

**2000**

Fecha  
de Salida

Los Transformers... Formas de vida robóticas provenientes de un planeta lejano llamado Cybertron. Dos bandos opuestos han peleado por eones: Los Autobots y los Decepticons... quienes han ido evolucionando con el tiempo, hasta convertirse en Maximals y Predacons,

respectivamente. Dos grupos de sus fuerzas se estrellaron en un planeta desconocido y la batalla decisiva conocida como Beast Wars (La Guerra de las Bestias), podría cambiar el destino de todo el universo. Cuando los Maximals capturaron a Megatron, el comandante de los

Predacons, todos pensaron que La Guerra de las Bestias había terminado. Los sobrevivientes de la guerra comenzaron su viaje de regreso a Cybertron a bordo de una antigua nave de escape Autobot. Mientras ellos viajaban a través del tiempo y del espacio, Megatron consiguió enviar un mensaje al pasado. El mensaje fue recibido por el mismo Megatron del pasado durante un capítulo crítico en la historia, el cual ahora está destinado a ser reescrito... ¡La Guerra de las Bestias ha comenzado!



Tal como lo acabas de leer es muy probable que este juego, titulado "Transformers Beast Wars" vea la luz en Japón, como Takara lo anunció el pasado Space World y es casi un hecho que este juego aparezca por estos lugares. Con Transformers Beast Wars Transmetals tenemos un juego de peleas, que, aparentemente es malo, pero la mecánica es bastante interesante.



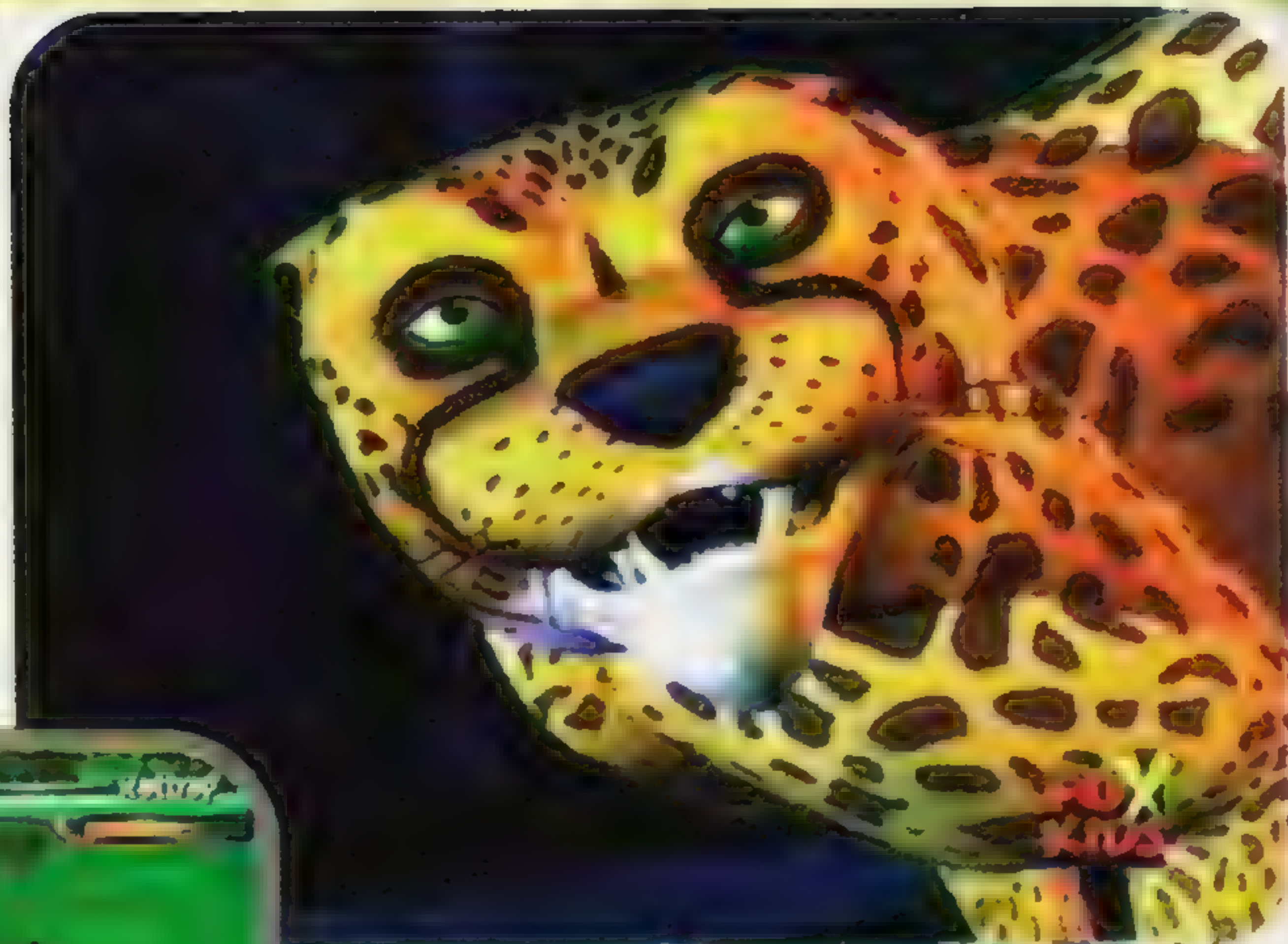
En el modo de Arcade, que trata de seguir la historia del juego, puedes escoger a uno de los ocho personajes a elegir como Optimus Primal, Rattrap, Cheetor, Airrazor, Megatron, Tarantulas, Waspinator y Terrorsaur. Al elegir podrás ver su Status y así saber la diferencia de habilidades que tiene cada uno entre sí.







Estando en el campo de batalla, utilizando tres de los botones de la unidad C podrás realizar ataques de todo tipo, pero lo mejor de la mecánica es que puedes

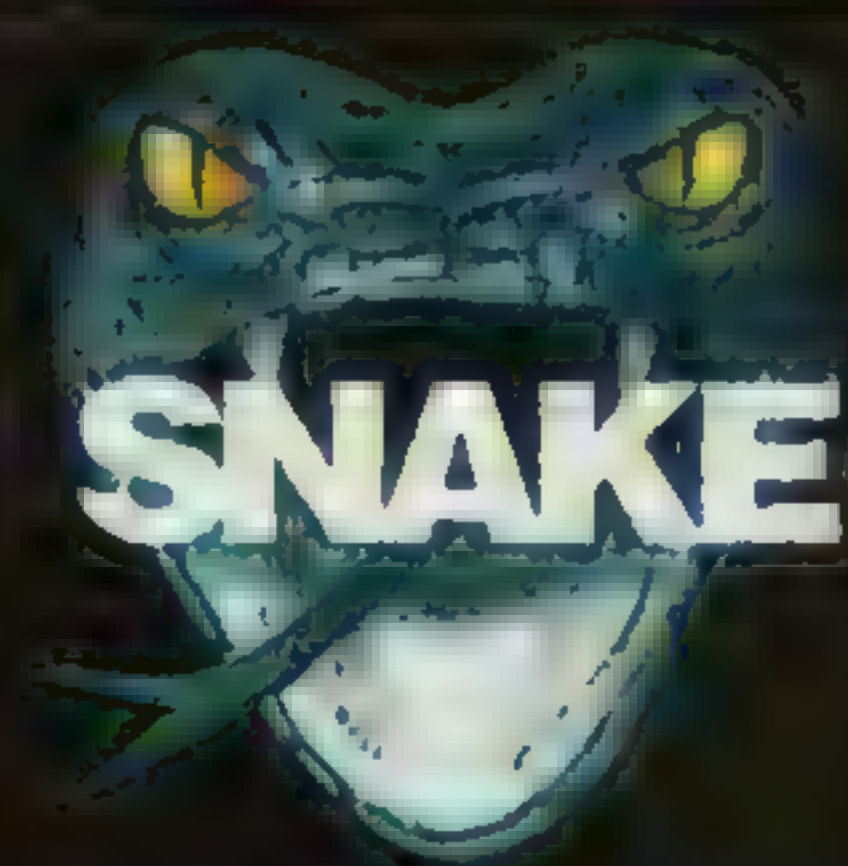


transformarte en tres cosas distintas, ya sea en Vehículo, en Robot o en Animal. Estas transformaciones las realizas con los botones A o B, dependiendo de lo que se te indique en la pantalla.



Cada forma tiene un ataque distinto y que te ayudará dependiendo en la situación en la que te encuentres. Si estás en forma de robot, al ejecutar los ataques de láser, una de tus barras de energía disminuirá y si se te termina, no podrás atacar por un cierto tiempo, hasta que esta barra se recupere. En este momento será necesario que te conviertas, ya sea en vehículo para escapar de tu enemigo y no quedar a merced de él, o en animal, ya que sólo en esta transformación podrás recuperar ese nivel de energía.

# Siempre tenemos lo mejor en Nintendo 64



- Atención Especial a Videoclubes y Comerciantes en General
- Arriendos y Cambios de Juegos Nintendo 64
- Rápidos Envíos a Provincias



IV Centenario 6180 esq. Apoquindo Fono: 3423391 Fax 3423599 Las Condes  
Guardia Vieja 50 Loc. 12 Fono: 3352295 Fax: 3330585 Providencia

Paseo Las Palmas 2209 Local 051 ¡No Confundas! Fono 2328683 Fax 2318130 Providencia - Santiago.



A diferencia de otros juegos de peleas, aquí no existen los combos y ataques en cadena como normalmente los haces, de hecho, lo común aquí es que los peleadores se bajan energía a larga distancia.



Algo interesante que este juego ofrece es que no sólo te encontrarás con los modos de peleas, sino con más opciones, muy parecidas a minijuegos. Aquí podrás competir en un juego de carreras escapando de las explosiones.



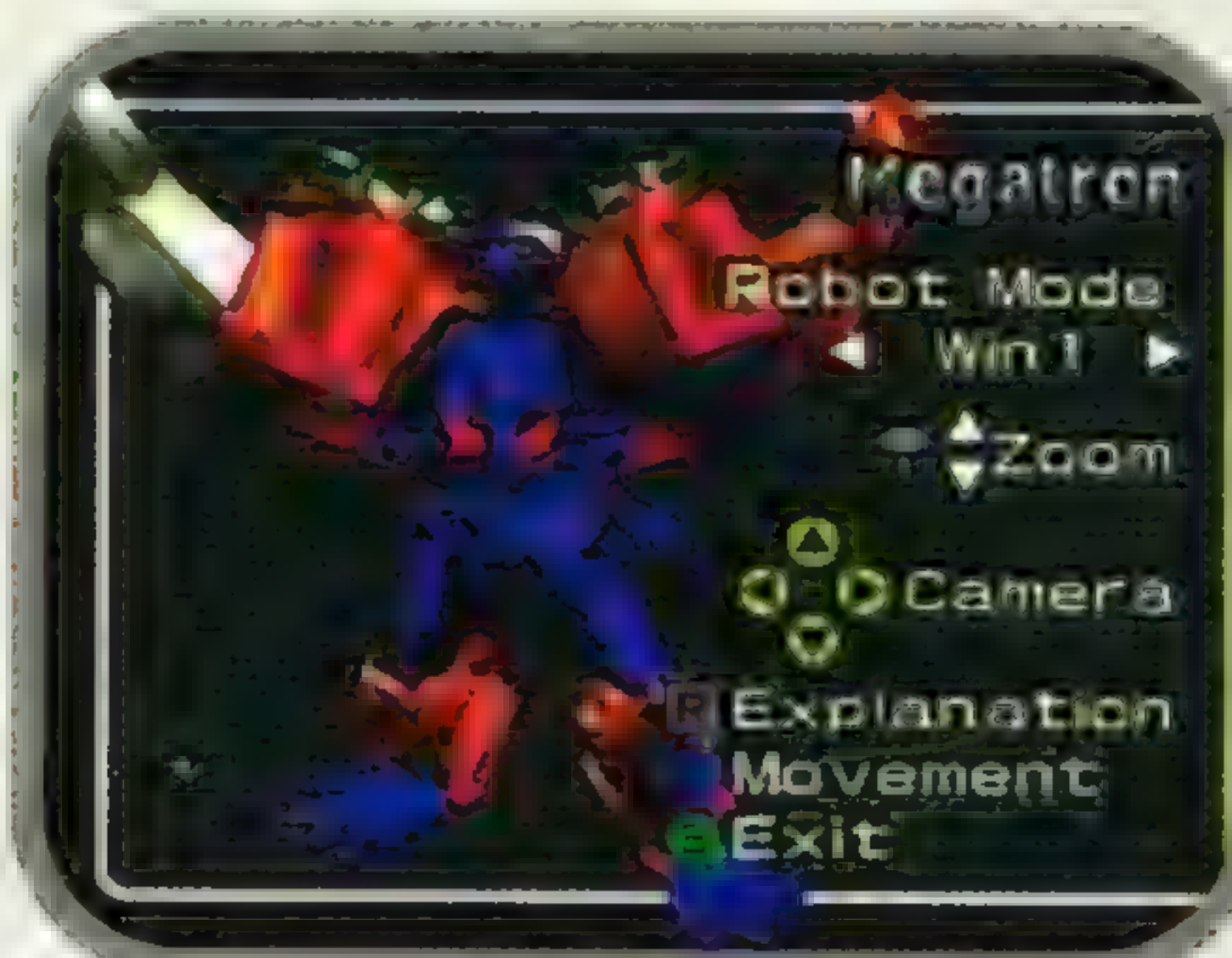
Durante las batallas podrás ver ataques espectaculares, rayos láser turbo cargados y explosiones por doquier así que deberás acostumbrarte a lo poco convencional al pelear.



ver quién gana más discos de metal o, una opción que nos recordó mucho a la de Kirby Super Star de SNES, en donde te enfrentarás con otro robot en un duelo al atardecer

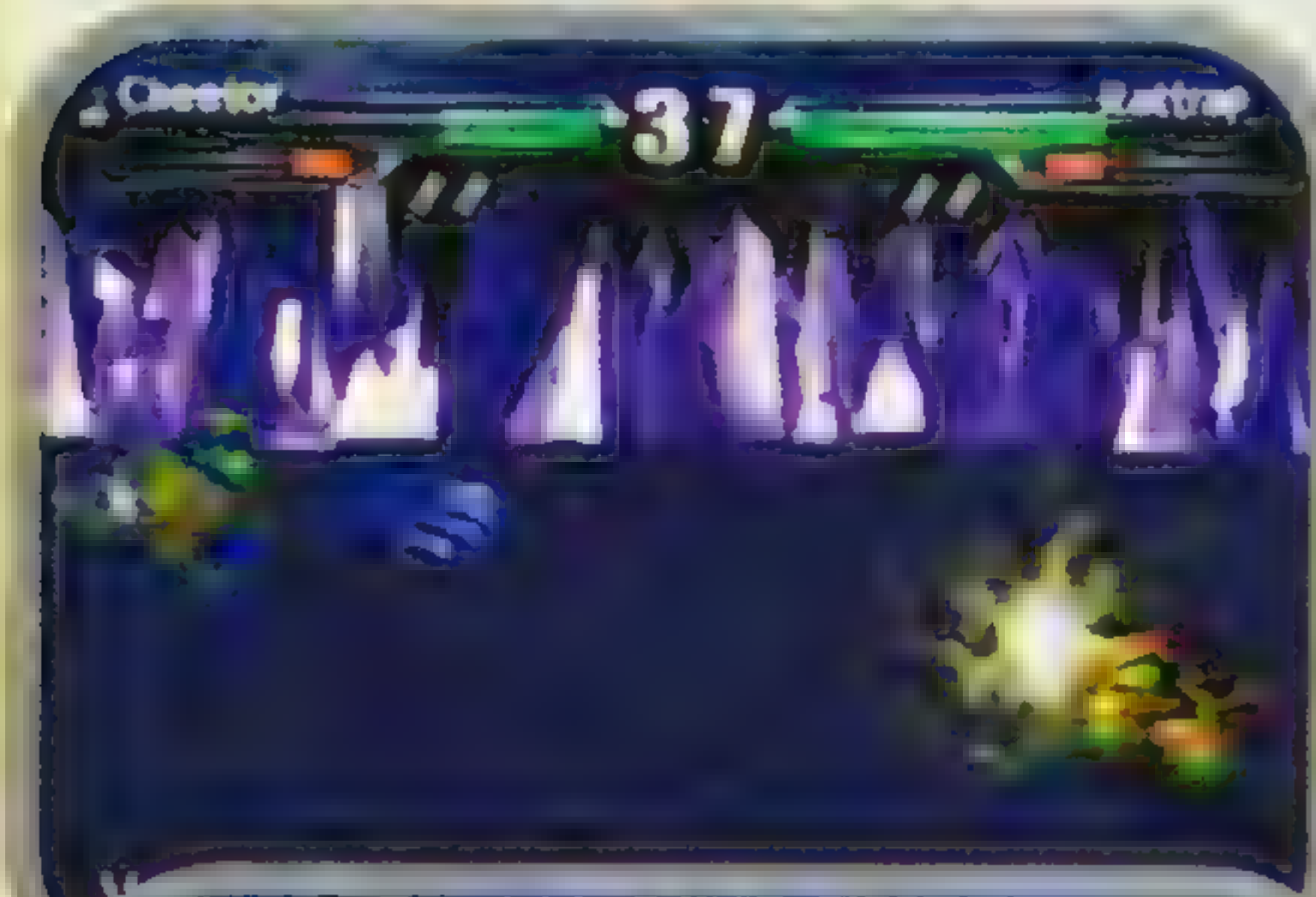


Hay otro modo de juego especial de peleas y que no difiere del normal en cuanto a la mecánica, en donde podrás utilizar a los mismos personajes disponibles, pero en su versión Súper Deforme. Como ves, los personajes se ven más chistosos.



También hay una opción en donde podrás admirar a los personajes desde el ángulo que quieras y viendo las diferentes poses de

celebración y de ataque que tienen. Puedes verlos de lejos o de cerca también.



Como dijimos al principio, tal vez parece que este título es un juego medio malo y que sólo saldrá para engrosar la lista de títulos para el N64, sin embargo y como siempre, desde nuestro particular punto de vista, nos pareció un juego que va un poco más allá de algo regular, bastante dinámico y el corto tiempo que lo pudimos jugar nos mantuvo entretenidos, pero eso sí, definitivamente hace falta que los programadores afinen cuestiones de valores, movilidad y gráficos. Transformers Beast Wars Transmetals es un juego bastante interesante y que nos gustaría hablar de él a fondo... en un futuro, claro está y también es seguro que los fans de la serie animada de Beast Wars (¿habrá?) lo esperen con ansiedad.





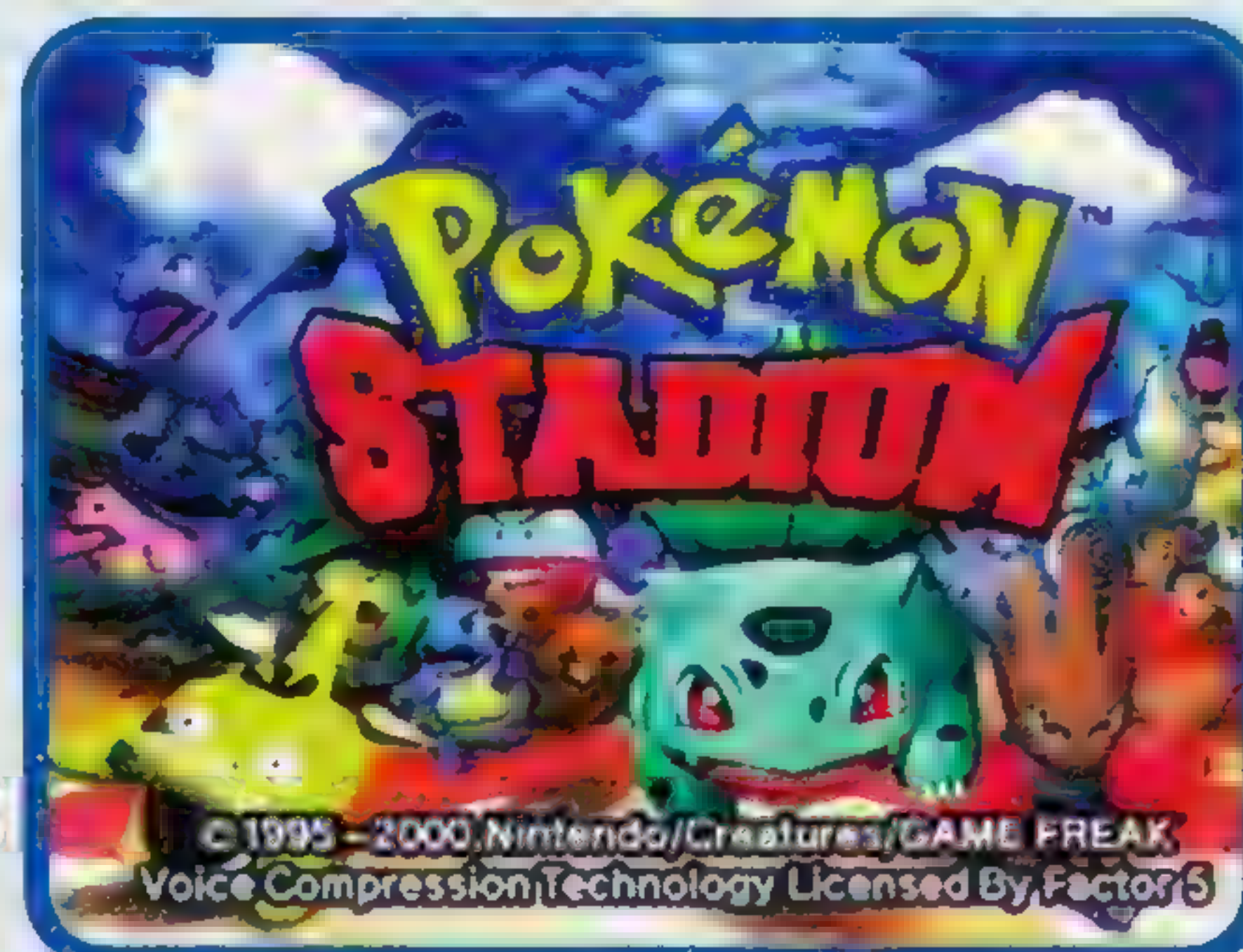
# tips de Pokémon STADIUM

Hubo muchos comentarios en contra de la tardanza de la adaptación de Pokémon Stadium 2 al cartucho americano que ya conoces (y que tanto tiempo estuviste esperando). A lo mejor sí

se tardó en llegar, pero definitivamente, en lugar de ser un mal, fue un beneficio para todos los que teníamos a

nuestros Pokémon con niveles bajos, ya que así tuvimos tiempo para entrenarlos mucho mejor

Todo esto lo decimos porque, además de que Pokémon Stadium es una buena plataforma para enfrentarte contra otra persona, tiene un plus muy valioso, pues aunque no tengas con quién jugar tienes que descubrir un sinnúmero de cosas en este cartucho y que te serán de bastante utilidad. Ahora te vamos a dar unos tips para que le saques el máximo provecho a este excelente título.



Para empezar bien, recuerda que antes de encender tu N64, debes insertar primero tu cartucho de Game Boy de Pokémon (versiones roja, azul o amarilla) en el Transfer Pak, luego el Transfer al control y luego ya puedes empezar a jugar. Si tienes cuatro controles, podrás insertar cuatro Transfer Pak y cuatro cartuchos de Pokémon sin problema alguno. Si insertas otro cartucho en el Transfer, no pasará nada, simplemente no reconocerá el Transfer. Algo que sí te causaría problemas sería sacar de repente el Transfer Pak del control o el cartucho del Transfer mientras estás jugando, pues corres el riesgo de que se borren tus datos (aunque

aún no hemos escuchado de un caso similar, más vale prevenir...), así que te recomendamos primero resetear el cartucho.

## Empecemos con las primeras opciones.

### Battle Now!



Esta opción es la más simple y no requieres de Transfer Pak. Si no sabes nada de Pokémon o le quieres explicar a alguien que no sepa, con rayitas y bolitas, esta opción es la mejor. Aquí sostendrás una batalla contra otro jugador o contra la máquina, utilizando a los Pokémon predeterminados, que son de tipo eléctrico, planta, fuego, agua, tierra y

normal. Básicamente aquí sirve para aprender a pelear y saber la mecánica de la efectividad de los tipos de Pokémon contra otros. La pelea es de tres contra tres. Tiene un poco de reto vencer al CPU, pero en realidad este modo de juego es, como te dijimos, para distraerte cinco minutos o para entender las peleas.





Esta opción es bastante buena... tan buena que los japoneses nos la van a envidiar porque el Pokémon Stadium 2 no la incluyó.

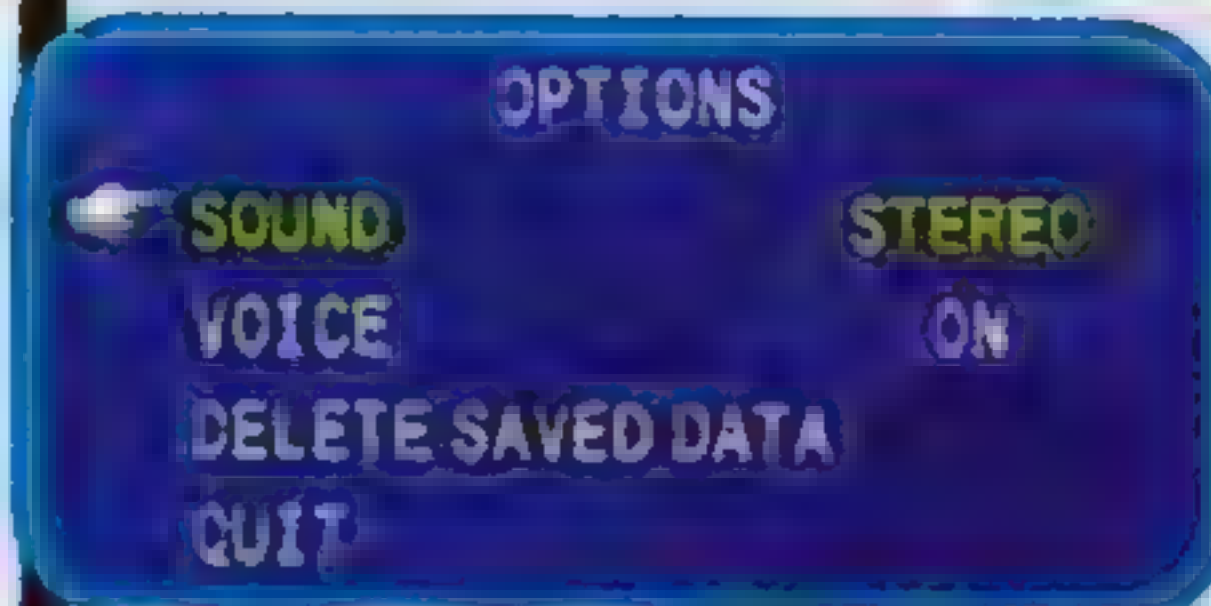
Aprovechando que todos los personajes son en 3D y están idénticos a los de Pokémon Snap, a NOA se le ocurrió incluir una opción en donde pudieras fotografiar a tus Pokémon (¡Sí, los que capturaste en tu cartucho de GB!). Dentro de esta opción encontrarás un menú en donde puedes elegir tomarle una foto a tu Pokémon, mover las fotos de tu álbum, escoger una en especial para imprimirla como sticker o revolverlas para imprimir una planilla completa. Tomar las fotos no es nada complicado y hasta hay una opción que te enseña cómo hacerlo. Puedes hacer que en la foto aparezca el nombre de tu Pokémon y también puedes escoger el fondo con el que quieres que salga. Pero, ¿en dónde las imprimes? Ese es el problema, pues esto sólo se puede hacer en una Pokémon Snap Station, disponible únicamente en Japón y Estados Unidos, pero es muy posible que pronto existan varias en México y América Latina (rogamos por eso).

## Gallery



## Options

### OPTIONS



Aquí no encontrarás nada relevante. Sólo cambias el sonido (de Estéreo a Monoaural), quitas o pones la voz del comentarista (si te llega a hartar o quieres escuchar limpia la música de fondo, es una buena opción) y también puedes borrar los datos salvados de tu cartucho (del de N64, no te espantes).

## Event Battle



Esta opción es la adaptación más fiel de las peleas del Game Boy a través del Cable Link, ya que al entrar sólo podrás usar a los pokémon que tienes en tu "party" (o sea, en el grupo de seis pokémon que andas cargando). Si no existe un segundo jugador o si alguno de los dos tiene menos de seis Pokémon en su party, no podrás participar en este modo de juego. Si cumples con estos requisitos, entrarás a Event Battle. Ahí puedes elegir el tipo de copa que le

convenga a los dos, si es que quieren que la batalla sea de igual a igual, aunque está la copa de Prime Cup, donde puede participar cualquier tipo de Pokémon. Las peleas serán de tres contra tres. Lo más interesante de aquí es que puedes hacer las peleas con límite de



tiempo; si ambos jugadores están de acuerdo, pueden pelear con un tiempo límite de batalla y otro que limite el tiempo para elegir un ataque y si no lo elige dentro del límite de tiempo, realizará un ataque al azar: esto obliga a que la pelea sea más fluida y que no parezca ajedrez.

## Pokémon Stadium



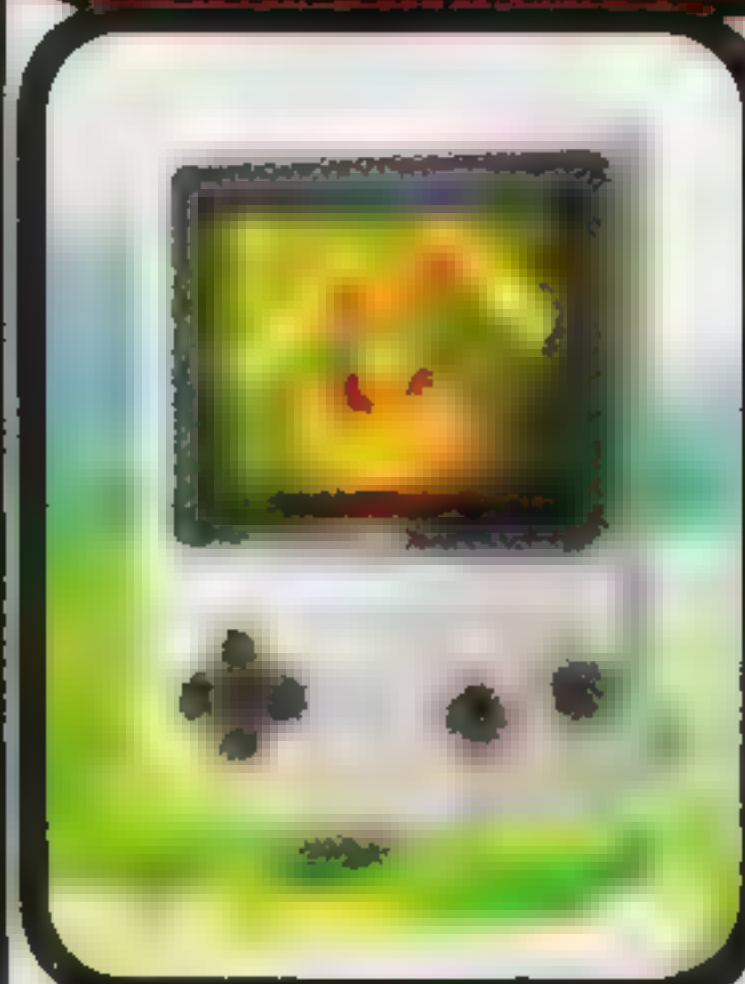
obtener premios muy buenos. Comencemos a ver cada una de ellas.

Esta opción es la estelar. Adentro del estadio Pokémon, encontrarás muchas cosas que hacer y retos que vencer para





## GB Tower



la pantalla de TV. Una de las ventajas que tienes con esto, es que puedes jugar tranquilamente en tu casa y lo mejor: ahorrarte las pilas del Game Boy; suena bien, ¿no?



Será necesario que cuentes con un Transfer Pak y con un cartucho de Pokémon de las versiones compatibles para entrar a esta opción. No hay mayor ciencia aquí, lo único que vas a hacer aquí es jugar tu Pokémon en

En este lugar podrás ver las estatuas de los Pokémon que han dejado huella en este cartucho tras haber ganado los diferentes

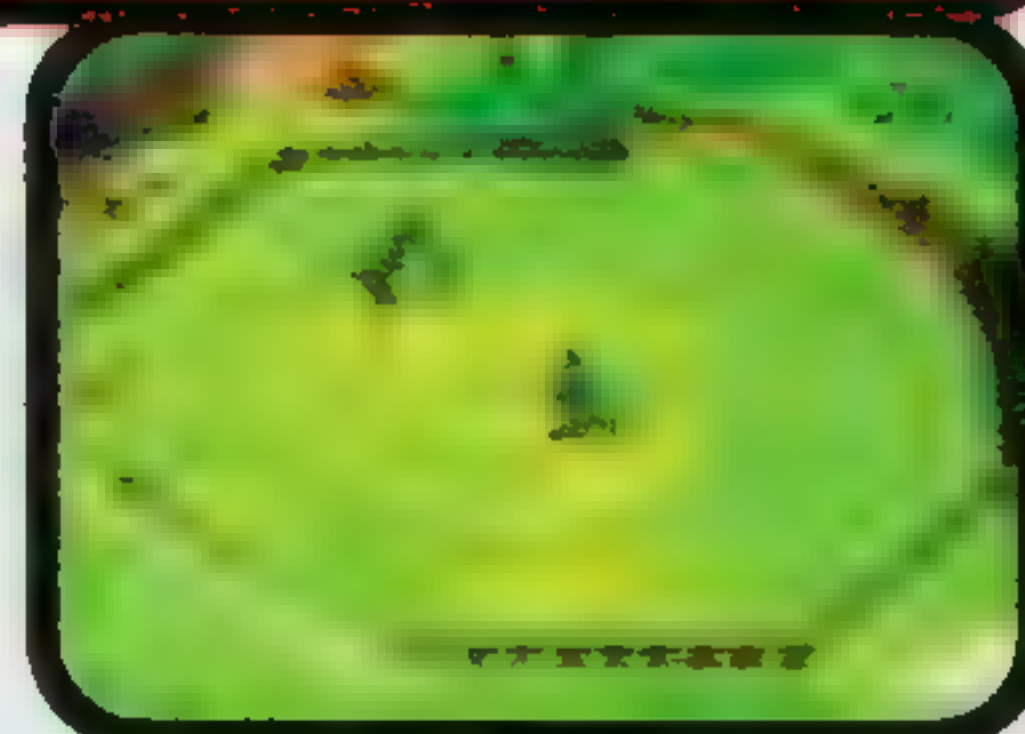
## Victory Palace



torneos. El chiste aquí es que todos tus Pokémon tengan un lugar. ¿Qué pasará si los 151 están ahí?



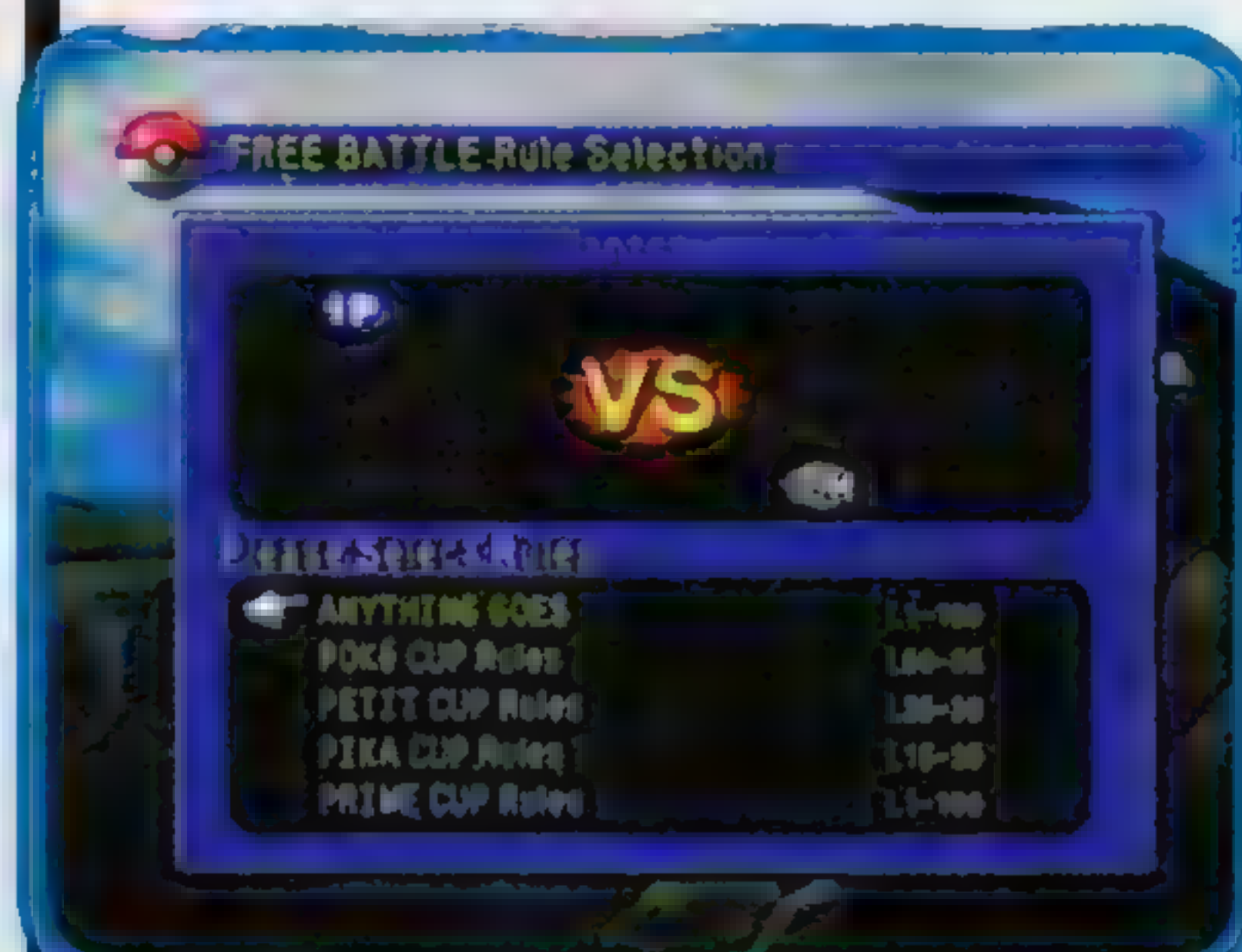
## Free Battle



Este modo es parecido a Event Battle, con la diferencia de que aquí combates por diversión y no tanto por reto. Puedes pelear contra el CPU, o juntarte con otros tres amigos y armar batallas campales de uno contra uno, uno contra

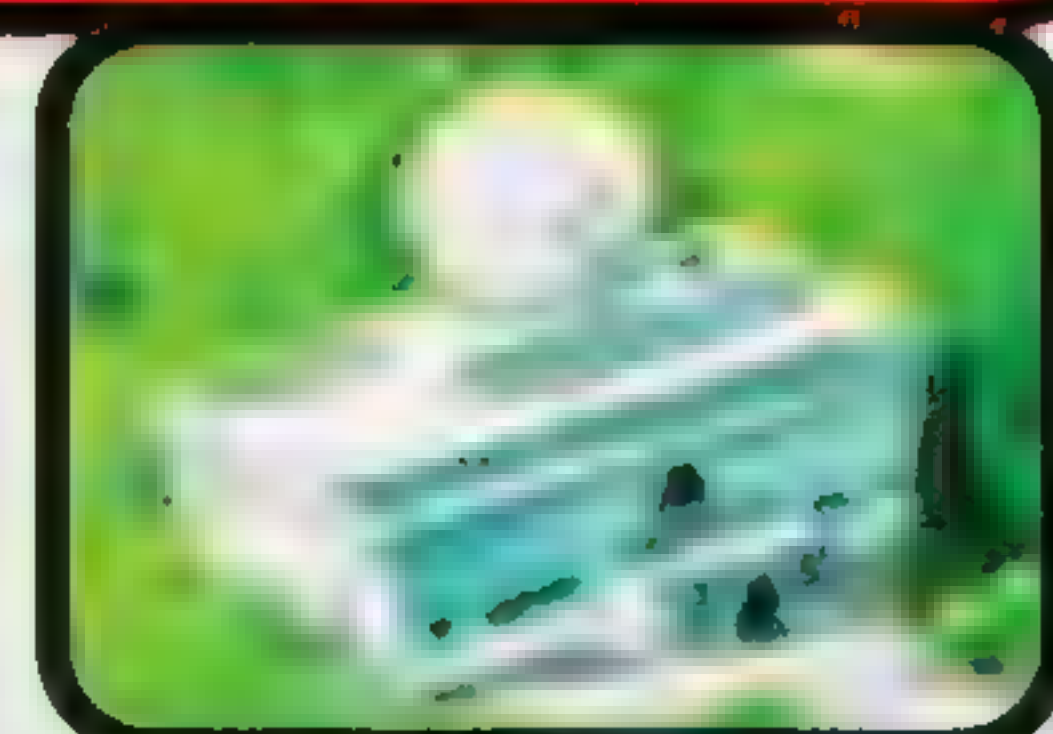
dos, dos contra dos o dos contra el CPU. Hay cinco modos de Batalla; Anything Goes es un modo libre de seis contra seis Pokémon y podrás usarlos del nivel que

quieras. En Poké Cup sólo puedes usar Pokémon que tengan niveles de entre 50 y 55. En Petit Cup usas Pokémon de niveles que estén entre el 25 y el 30. En

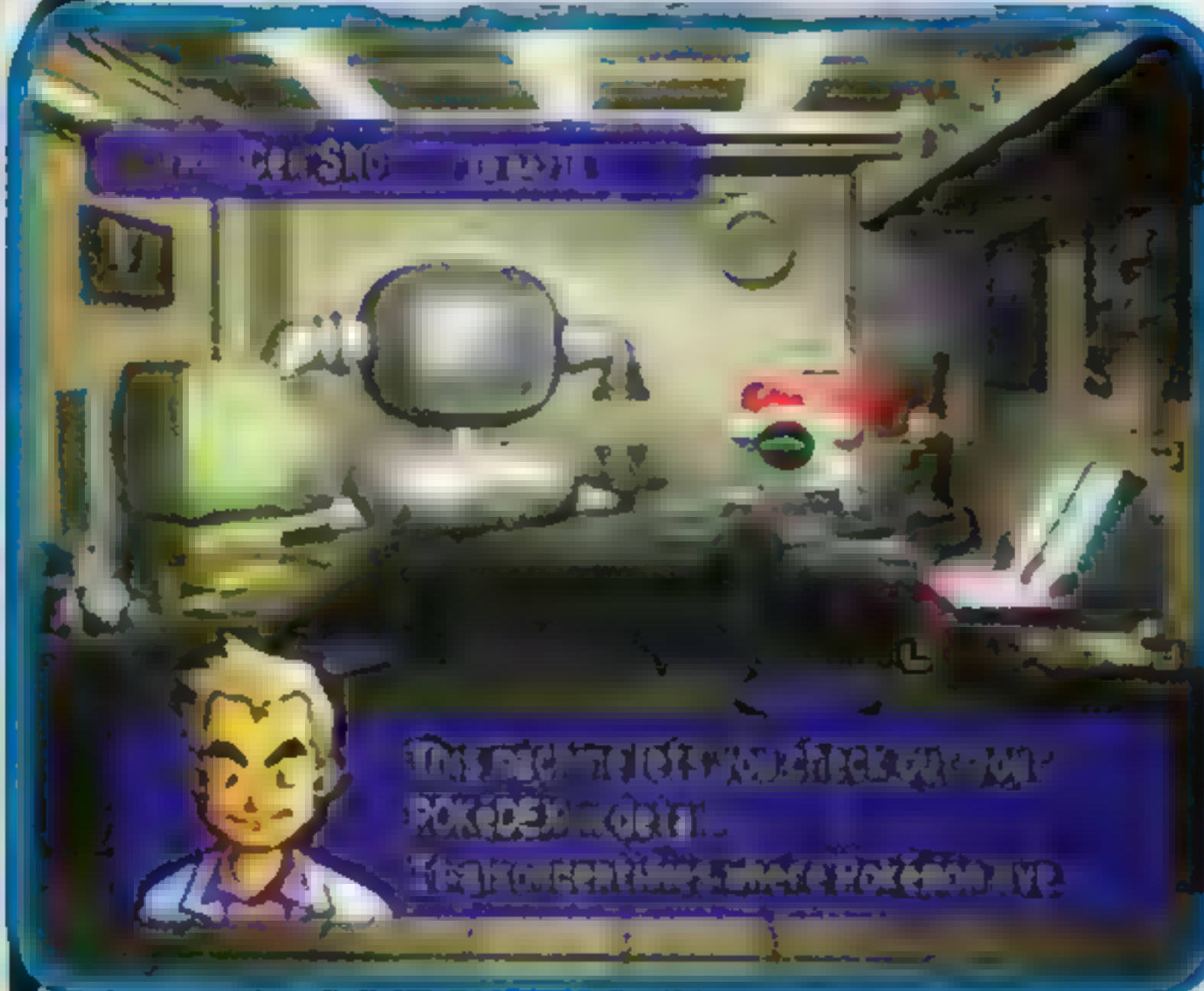


Pika Cup usas Pokémon que estén entre el nivel 15 y 20 y en Prime Cup de niveles entre el 1 y 100, pero a diferencia de Anything Goes, pelearán 3 vs. 3 Pokémon. Si tienes alguna otra duda en cuanto a reglas, por ahí hay un menú que te explica el reglamento de cada torneo detalladamente.

## Pokémon Lab



Aquí es el laboratorio del Profesor Oak. ¿Qué puedes hacer aquí? Las mismas cosas que haces en el Game Boy, pero mil veces más rápido y cómodo. Hay cuatro computadoras que te ayudarán mucho:



En la primera de izquierda a derecha está la computadora que vino a hacernos la vida feliz, ya que aquí puedes ordenar tus ítems y las cajas de los Pokémon que tanta lata dan en el Game Boy. El cartucho de Pokémon Stadium también tiene cajas, en donde podrás guardar a tus Pokémon tal como en la versión de Game Boy. La ventaja de aquí es que le puedes pasar tus Pokémon a las cajas que trae incluido Pokémon Stadium, reiniciar tu juego e incrementar tu colección de Pokémon sin perder a los que ya tenías. También puedes ver en listas los Pokémon que tienes, con información valiosa como los poderes que tienen, los tipos a los que pertenecen, etc.

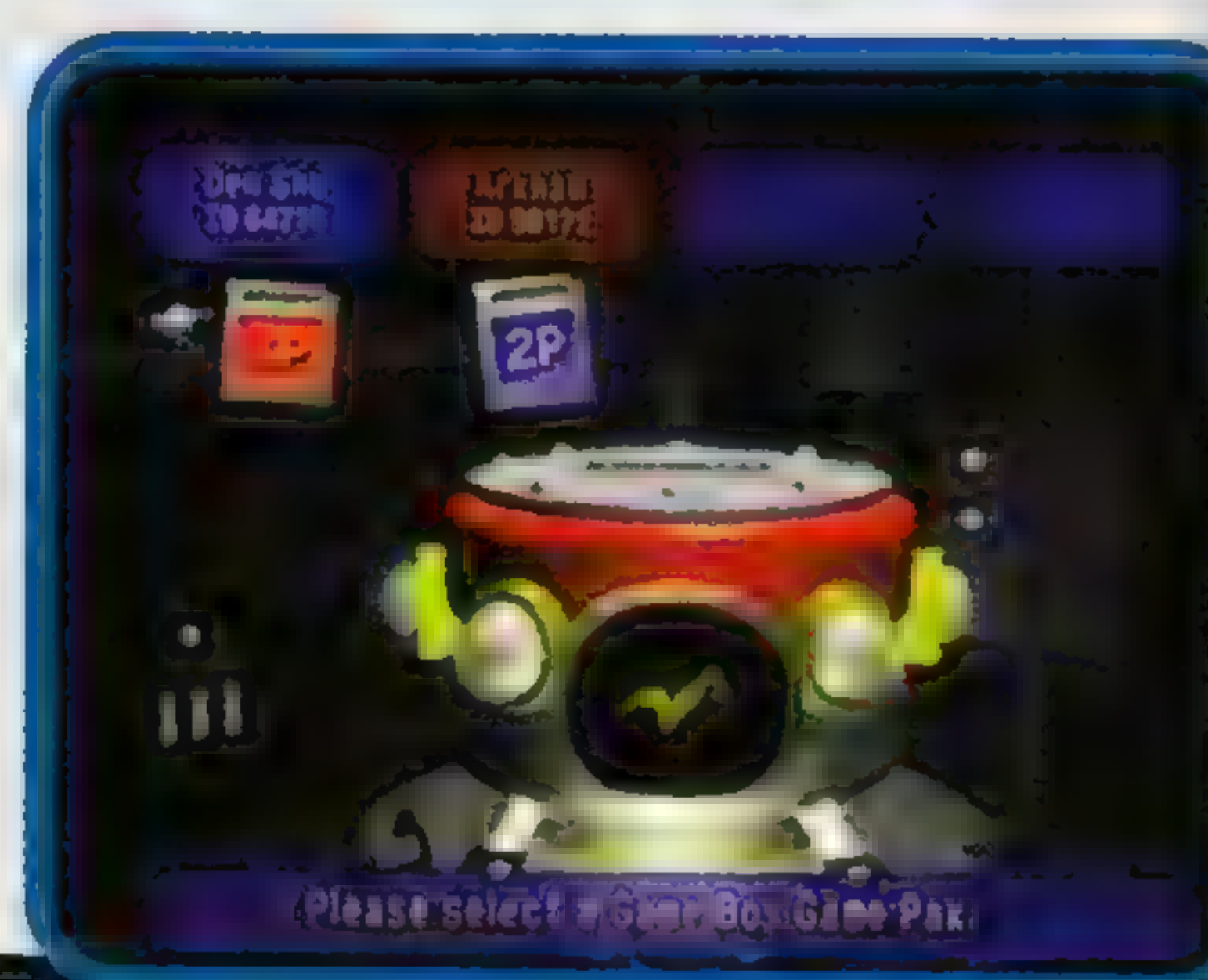






En la segunda puedes intercambiar Pokémon con otro amigo sin necesidad de Cable Link, aunque lo que sí necesitarás son dos Transfer Pak. Para que sea más rápido el intercambio, necesitarás salvar en un Poké Center cada cartucho.

En la tercera eliges el cartucho que quieres organizar, siempre y cuando tengas dos o más conectados a los Transfer Pak y a los controles.



La última está muy padre, ya que se trata de un Pokédex. En él puedes ver lo mismo que en el de Game Boy, pero todo en 3D.

## Gym Leader Castle



Este modo de juego es bastante bueno. Aquí tienes que enfrentar a los líderes de los gimnasios, que en total son ocho, al igual que en Game Boy: Brock, Misty, Surge, Erika, Koga, Sabrina, Blaine y

Giovani. Igual que en el juego original, antes de

combatir contra el líder, debes pelear contra otros tres entrenadores. Si le ganas al líder obtendrás su badge y podrás pasar al siguiente gimnasio. Después de haber derrotado a los ocho, sostendrás una batalla contra los miembros de la Elite Four. Después de vencer a estos cuatro maestros Pokémon, te las verás cara a cara contra tu Rival. ¿Qué pasará después de vencer-



lo? Sigue leyendo y te enterarás. Por cierto, aquí todas las peleas son de tres contra tres Pokémon, así que elige muy bien a tu equipo.



## Stadium



Este modo, al igual que el de Gym Leader Castle, es para un sólo jugador. Lo que tienes aquí

son cuatro torneos en los cuales puedes mejorar tus habilidades y demostrar que tus Pokémon son los mejores. Estos torneos son:



## Pika Cup



**Niveles:**

**15-20.**

Como aquí tienes que utilizar sólo a los Pokémon con poquita experiencia, para ganar debes tener una buena táctica de pelea.

## Poké Cup



**Niveles:**

**50-55**

En esta copa la cosa ya se pone buena, pues se trata del torneo oficial de la liga Pokémon. Aquí deberás poner a prueba todas tus habilidades, además de que debes tener bien entrenados a tus Pokémon. La diferencia de este con los otros dos es que hay cuatro sub-torneos, cada uno con su muy particular nivel de dificultad. Estos sub-torneos son: Poké Ball, Great Ball, Ultra Ball y Master Ball.

## Petit Cup



**Niveles:**

**25-30**

Aquí ya puedes usar Pokémon de un nivel más fuerte, sin embargo, no te confíes, recuerda que la estrategia es tu mejor arma.

## Prime Cup



**Niveles:**

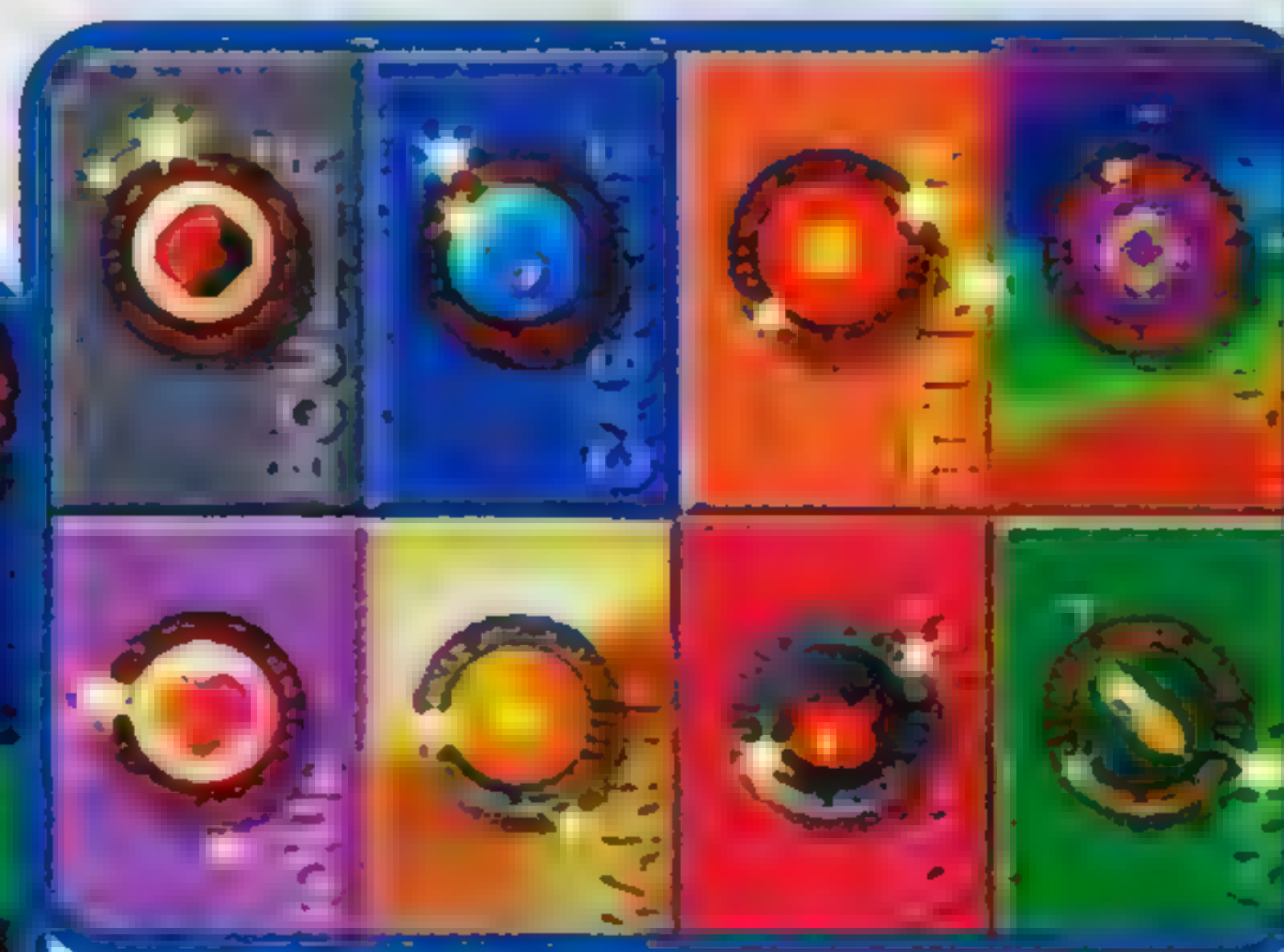
**1-100**

Esta es la copa más difícil, pero la mejor pues aquí no hay restricción en cuanto a niveles. Al igual que en Poké Cup, también tienes cuatro sub-torneos. El poder de tus Pokémon es la clave aquí.

Tanto la Poké Cup como la Prime Cup, son torneos bastante difíciles, y más si no cuentas con Pokémon propios, aunque hay varios trucos que te serán de mucha utilidad. En todas las peleas de todos los torneos de Stadium, tienes que enfrentar a ocho entrenadores; si

derrotas a uno sin que te elimine a ninguno de tus Pokémon, harás un Perfect y te ganarás un continue; procura ganar los

cuatro primeros continues para que las siguientes cuatro peleas, que son las difíciles, no te cuesten tanto trabajo. En Poké y Prime Cup, después de ganar todas las Badges, te darán un trofeo. Si juntas los cuatro de ambas copas...





## Kids Club



¿Ya estás cansado de tantas peleas? Pues en Kids Club tendrás la relajación que necesitas, ya que aquí te encontrarás con unos minijuegos bastante entretenidos para uno o cuatro jugadores. Hay dos modos de juego: Pick a game, para seleccionar el minijuego que quieras, o Who's the best? para competir en estos minijuegos y el que gane más será el mejor. Los minijuegos son los siguientes:

### Magikarp's Splash



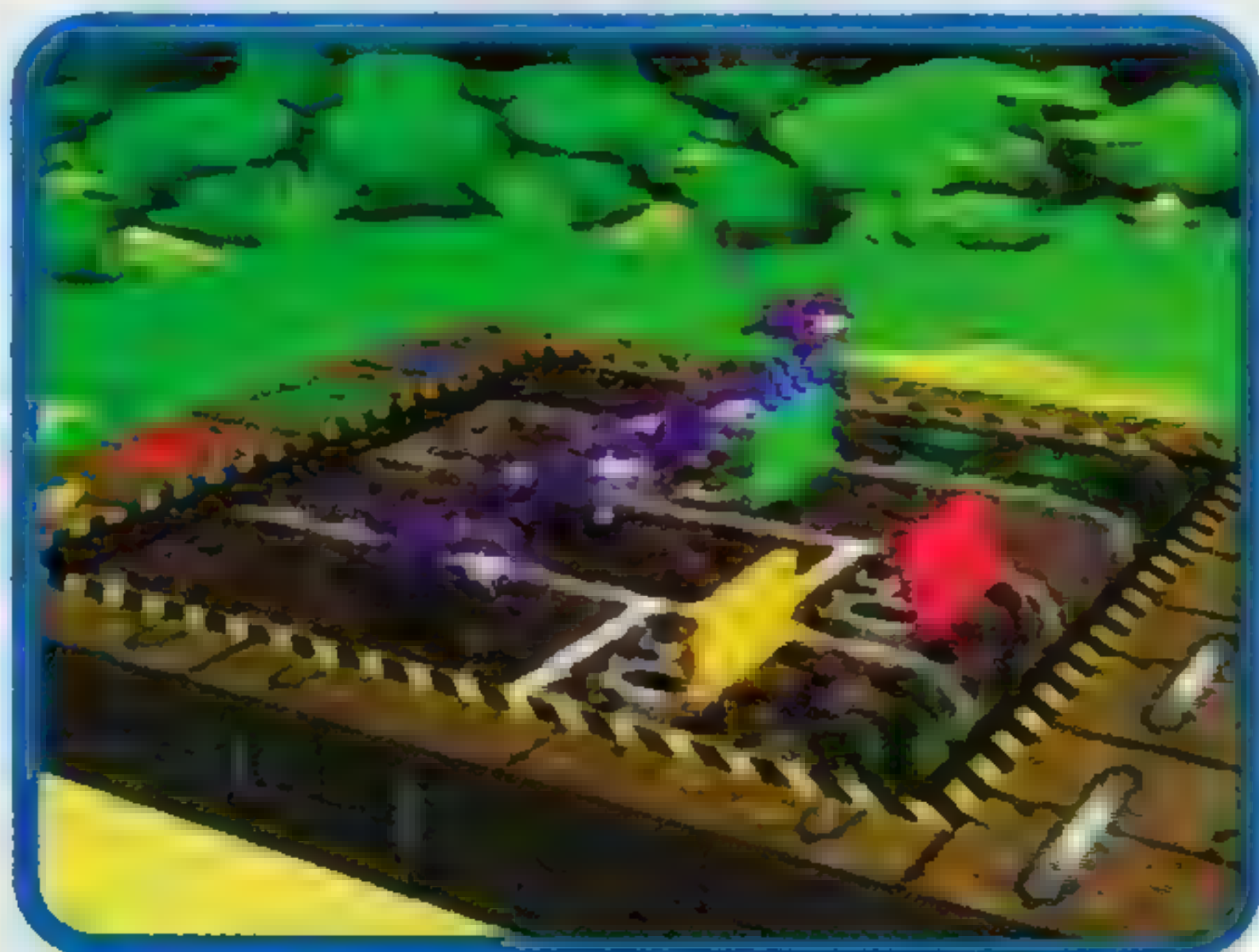
Este juego es muy simple y divertido. Sólo necesitas usar el botón A. En cuanto comience el juego, presiona el botón A con ritmo, no rápido, ese es el secreto. Fíjate bien, pues en cuanto Magikarp toque el suelo, debes presionar el botón. El que haga más saltos gana.



### Run, Rattata, Run



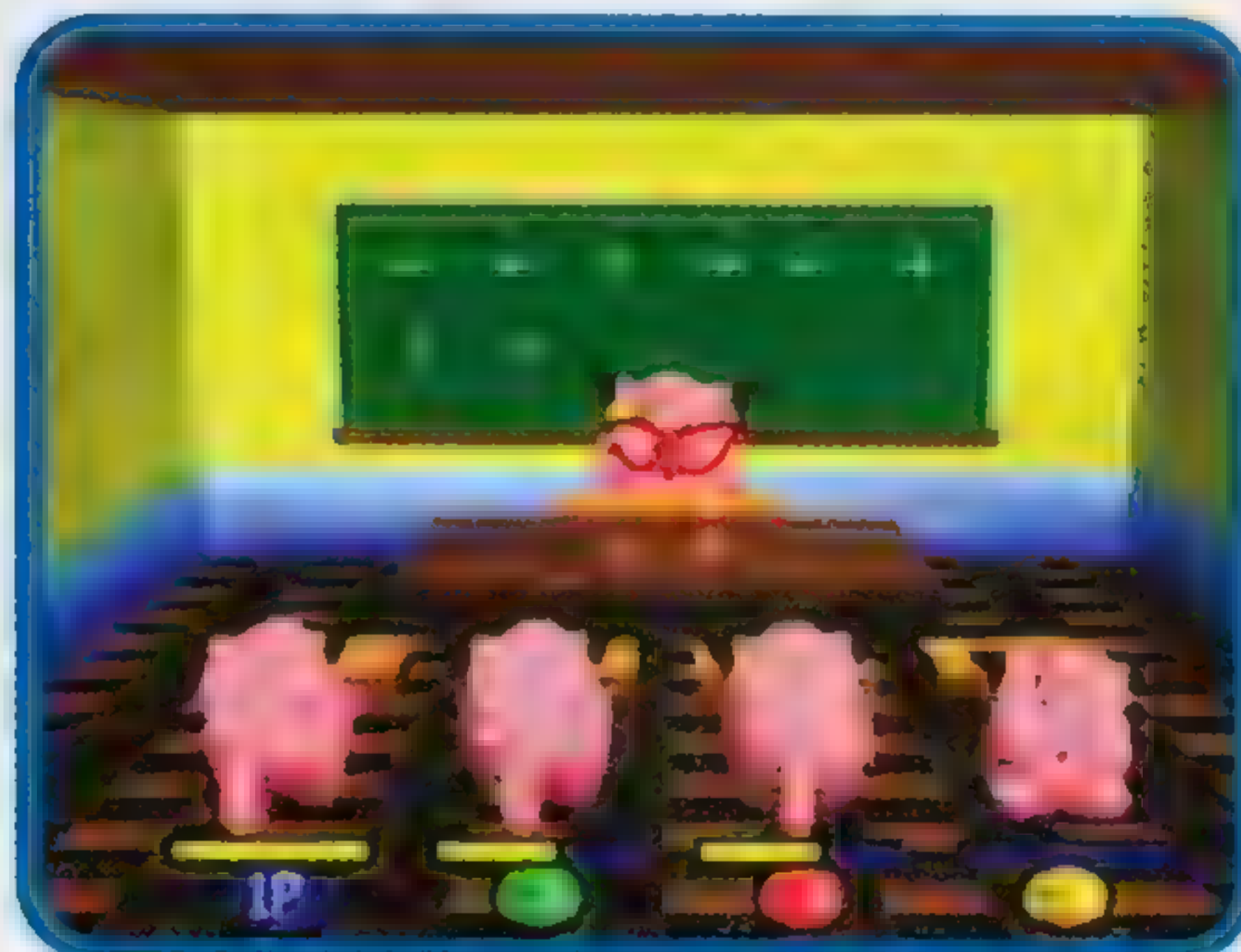
Aquí el objetivo es demostrar cuál Rattata es el más rápido y para eso, debes usar el botón A y el Control Pad. No es complicado, lo único que debes hacer es presionar rápida y repetidamente el botón A para que Rattata corra y cuando aparezca un obstáculo, debes saltar presionando hacia arriba en el Control Pad.



### Clefairy Says



¿Tienes buena memoria? ¡Ponla a prueba! Aquí tú eres un pequeño Clefairy estudiante, que deberá hacer lo que el maestro diga. El Clefairy de lentes pondrá una



secuencia en el pizarrón y tendrás poco tiempo para memorizarla y cuando el maestro dé la orden, tendrás que marcar la secuencia en el Control Pad. Si te equivocas,

recibirás un correctivo y tu energía bajará. El Clefairy que conserve energía cuando la clase haya terminado, ganará. Un buen tip es que no intentes escribir la secuencia en un papel, pues no te dará tiempo. El secreto es que la primera secuencia es básica y siempre será la misma, pues después sólo irá agregando dos flechas más.

### Snore War



Este juego no es tan complicado como parece. En la escena hay cuatro Drowzees y uno eres tú. Sólo necesitas el botón A. En el centro de los Drowzees hay un péndulo. Cuando el péndulo pase por el centro, justo en la flecha roja, presiona el botón A para lanzar un Hypnosis y así poco a poco duermas a los demás. El péndulo irá incrementando su velocidad, así que aquí el ritmo también es importante. El que quede despierto, o mejor dicho, el que se duerma al final, ganará.





## Thundering Dynamo

Este minijuego es de nuestros favoritos. Aparentemente es muy difícil, pero no lo es. Sólo necesitas usar los botones A y B. Al frente hay cuatro personajes (pueden ser Pikachu o Voltrob) y detrás de ellos hay un dínamo con una luz; cuando la luz sea verde, tienes que presionar rápidamente el botón B y cuando sea azul, debes presionar el botón A. El problema es que la luz cambia de repente, así que debes estar muy al pendiente del color y recuerda que no debes dejar de presionar rápidamente el botón que corresponda a la luz.



El primero en llenar la barra de energía, electrocutará a los demás y ganará.



## Ekans' Hoop Hurl

Este juego también es bastante divertido, aunque es de los complicados. Aquí debes usar el Control Pad y el Control Stick. En la

escena hay nueve hoyos de donde saldrán Diglett al azar. Tú controlas a un Ekans. El chiste es lanzar a los Ekans, que toman forma de aro, para ensartarlos en los Diglett. Con el Control Pad mueves al Ekans para saber en qué dirección saldrá y con el Stick lo lanzas. Para lanzarlos, lo único que debes hacer es jalar el Stick hacia ti y soltarlo; si lo jalas todo, lanzarás a Ekans muy lejos, y si lo jalas poquito, saldrá cerca, toma mucho esto en cuenta y trata de ensartar a los Diglett dorados, pues valen más puntos. Quien haga más puntos después de que se termine el tiempo, ganará.



## Sushi-Go-Round

El glotón de Lickitung es el protagonista aquí. Necesitas usar el Control Stick para moverte y el botón A para comer. El chiste es que cuatro Licki-

tung están rodeados de una banda por donde pasarán varios platillos de sushi y el único objetivo es comerte los más que puedas. Antes de comenzar el juego,



verás una tabla con la variedad de piezas de shushi y los puntos que vale cada una, así ya sabrás cuáles tendrás que comer. Hay algunas piezas que tienen wasabi y que al comértelas te enchilarás, así que trata de evitar las que valen menos puntos.

## Rock Harden

Este es otro de nuestros juegos consentidos. Es muy sencillo, divertido y sólo usas el botón A. En la escena estarán cuatro Pokémon, a veces serás un Metapod o a veces un Kakuna. Abajo de tu Pokémon tendrás una

barra, que indica la cantidad de Harden que tienes. Comenzarán a llover rocas, de las cuales tendrás que cubrirte con el Harden, presionando el botón A. Si te cae una piedra encima, bajará tu nivel de Harden. Por si estabas pensando dejar presionado A para siempre, no lo hagas, pues bajará también el nivel de Harden.

El secreto es esperar hasta el último segundo la roca y en ese momento presionar el A y de inmediato soltarlo.

El último que quede en pie ganará.





## Dig! Dig! Dig!

Este es otro juego en el que no tendrás problema alguno. Lo único que debes hacer es presionar rápida y coordinadamente los botones L y R para que Sandshrew escarbe en la tierra. Recuerda que el ritmo es importante, pues



si presionas los botones a lo loco, no obtendrás buenos resultados. El primero en sacar agua de la tierra ganará.



## Obtén Pokémon gratis

Este truco es uno de los mejores. Lo que tienes que hacer es jugar en Gym Leader Castle. Al derrotar a tu rival, el CPU te regalará un Pokémon. Lo interesante del asunto es que

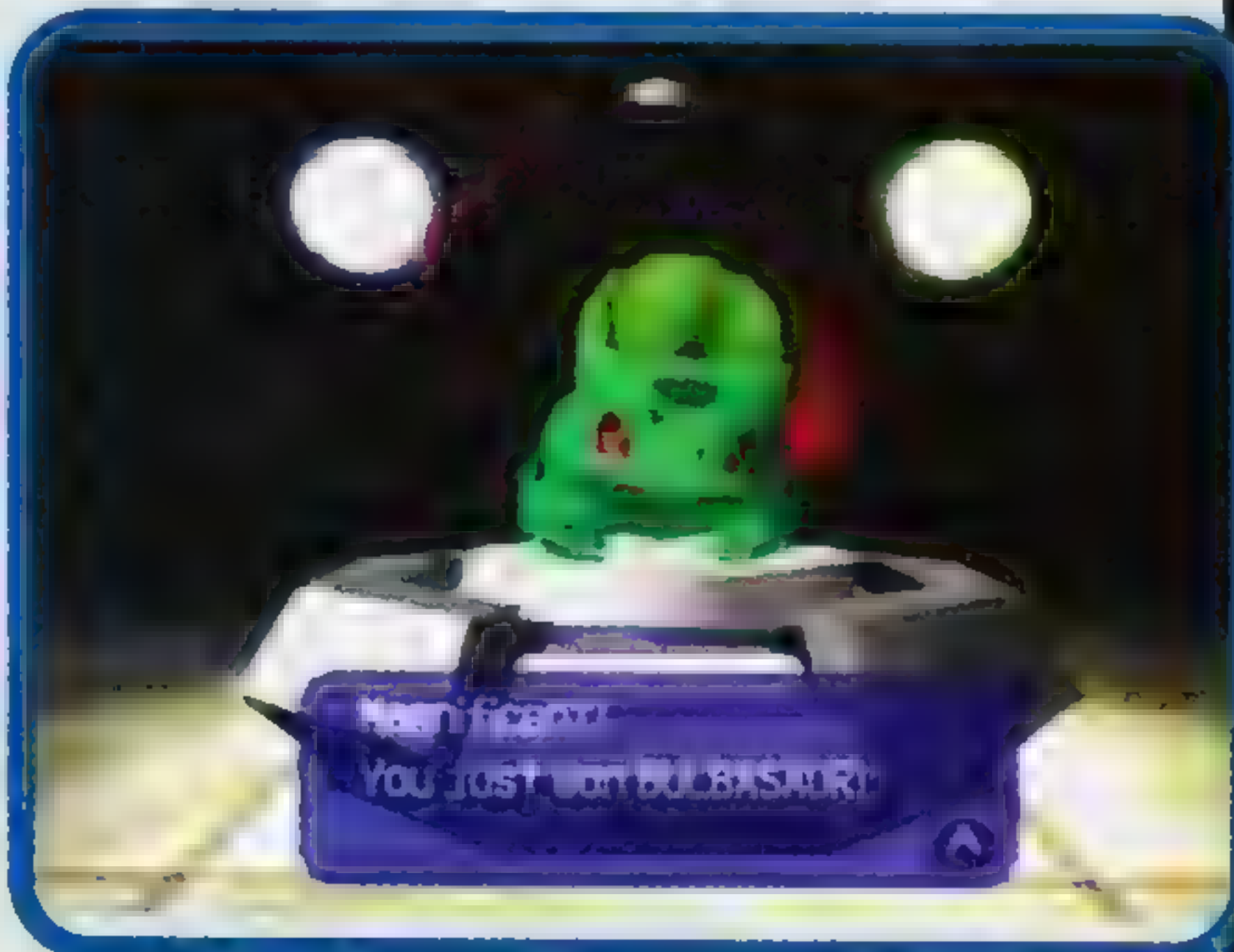
te regalará uno de los siguientes pokémon al azar:

Bulbasaur,  
Charmander  
Squirtle,  
Hitmonlee,  
Hitmonchan,  
Eevee.

Omanyte y Kabuto. Si te fijas, estos Pokémon son de los que los atrapas de forma opcional y si te decides por uno, ya no puedes atrapar al otro, como el caso de Hitmonlee y Hitmonchan.

De esta forma te será más fácil completar tu Pokédex sin necesidad de intercambiar con otro amigo. Cada vez que derrotes a tu rival, obtendrás uno de estos Pokémon, así que tendrás que pelear una y otra vez.

Te recomendamos que uses a tus Pokémon más poderosos para que no sea tan difícil.



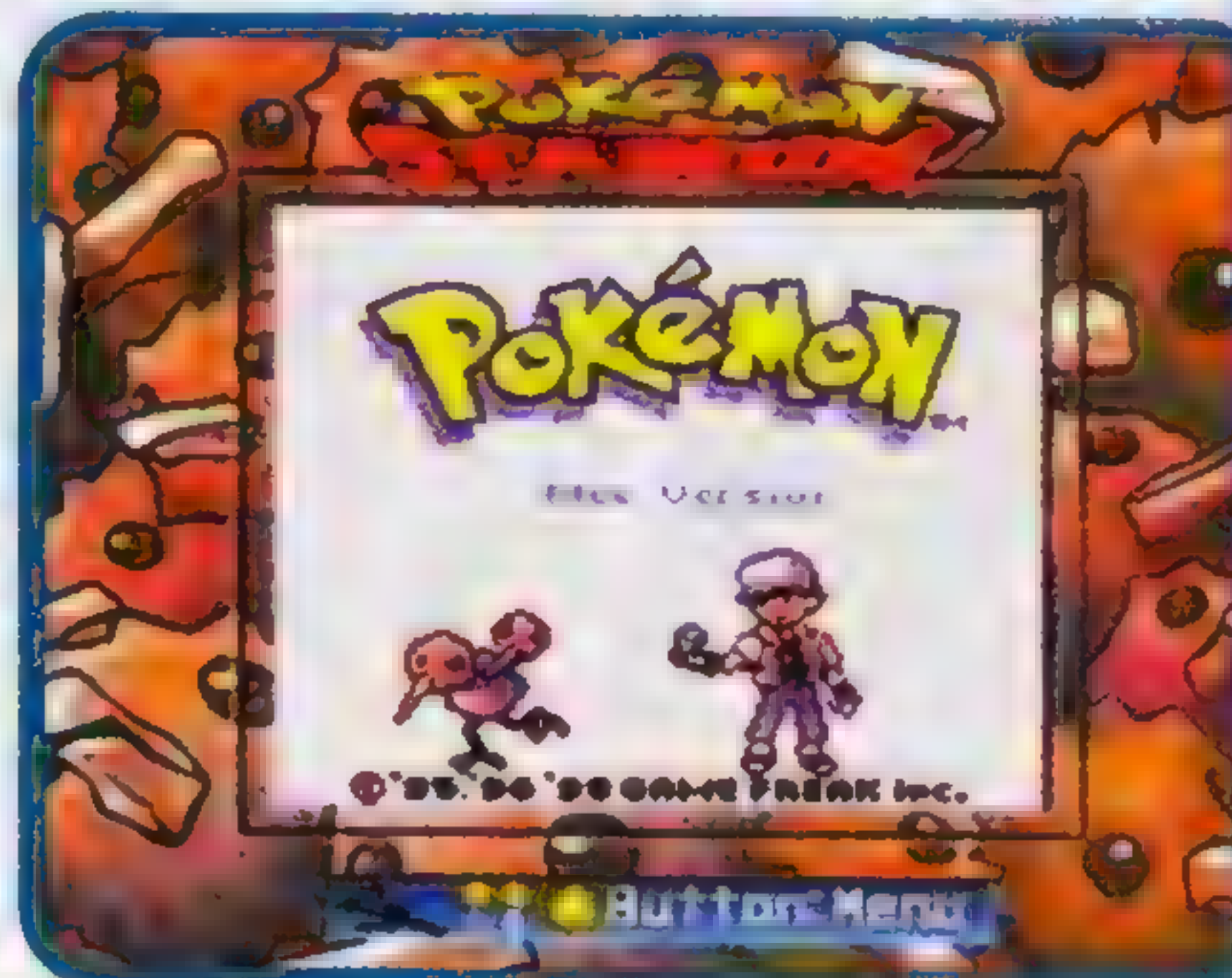
Como te dijimos, Pokémon Stadium tiene muchas cosas interesantes y que interactúan con el cartucho de Game Boy, además de las peleas. Ahora te vamos a decir sólo algunos secretos de este estupendo juego y el próximo mes te daremos más.

## Doduo GB Tower

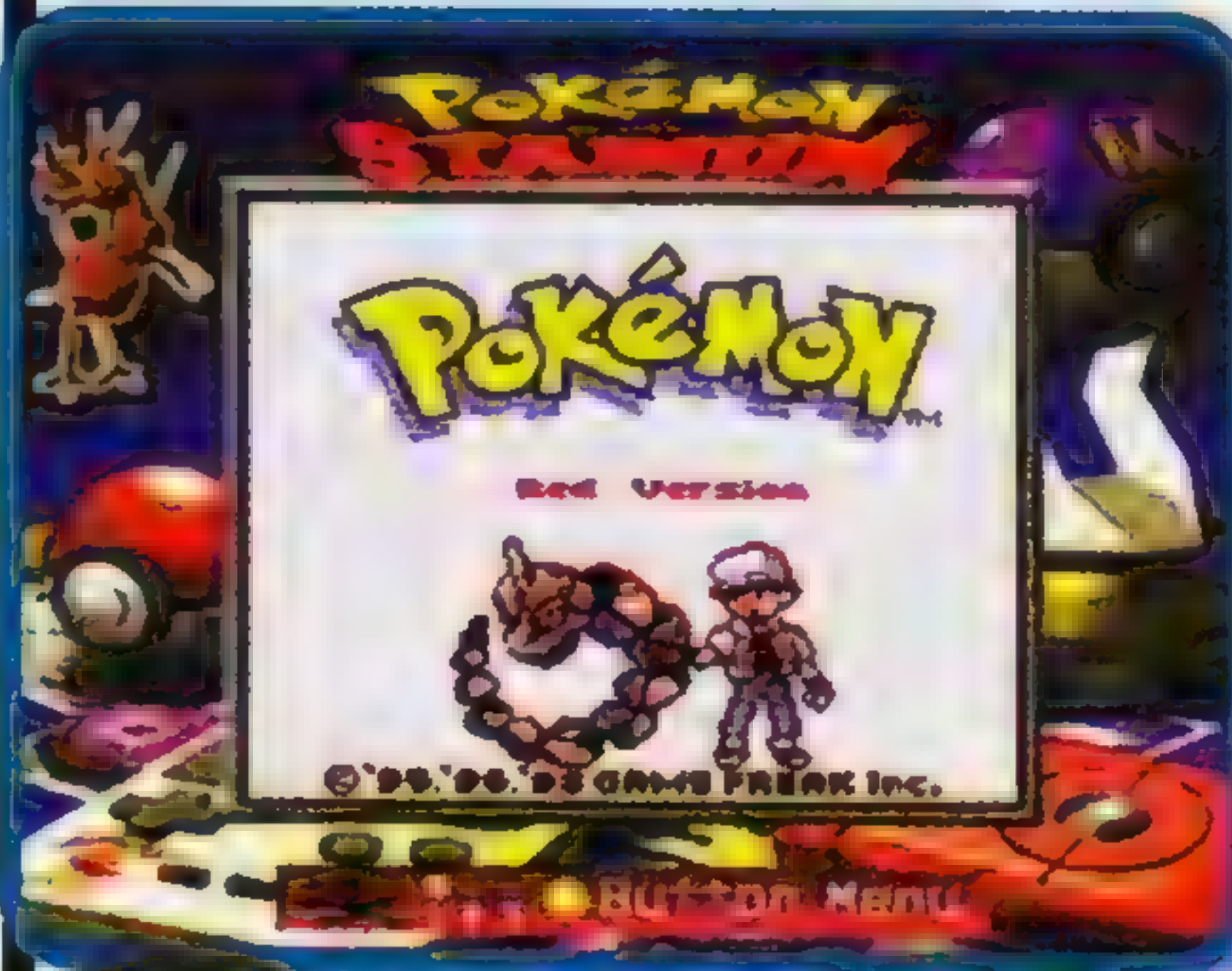


Al hacer este truco, la GB Tower cambiará a Doduo GB Tower. Lo único que tienes que hacer es ganar todas las peleas en Poké Cup (de Stadium). Al terminar el torneo, aparecerá la nueva torre. Lo que

obtienes con esto es que el marco del juego cambiará a un papel tapiz de Doduo, pero lo mejor es que puedes aumentar la velocidad del juego de Game Boy. Esto no altera nada de lo que hagas, simplemente todo lo que hagas será en "cámara rápida"



## Dodrio GB Tower



Si la velocidad del Doduo GB Tower no te bastó, puedes obtener la Dodrio GB Tower al completar todas las

copas de la Prime Cup.

Así obtendrás un nuevo papel tapiz y una

velocidad extra al jugar Pokémon de GB en el N64.



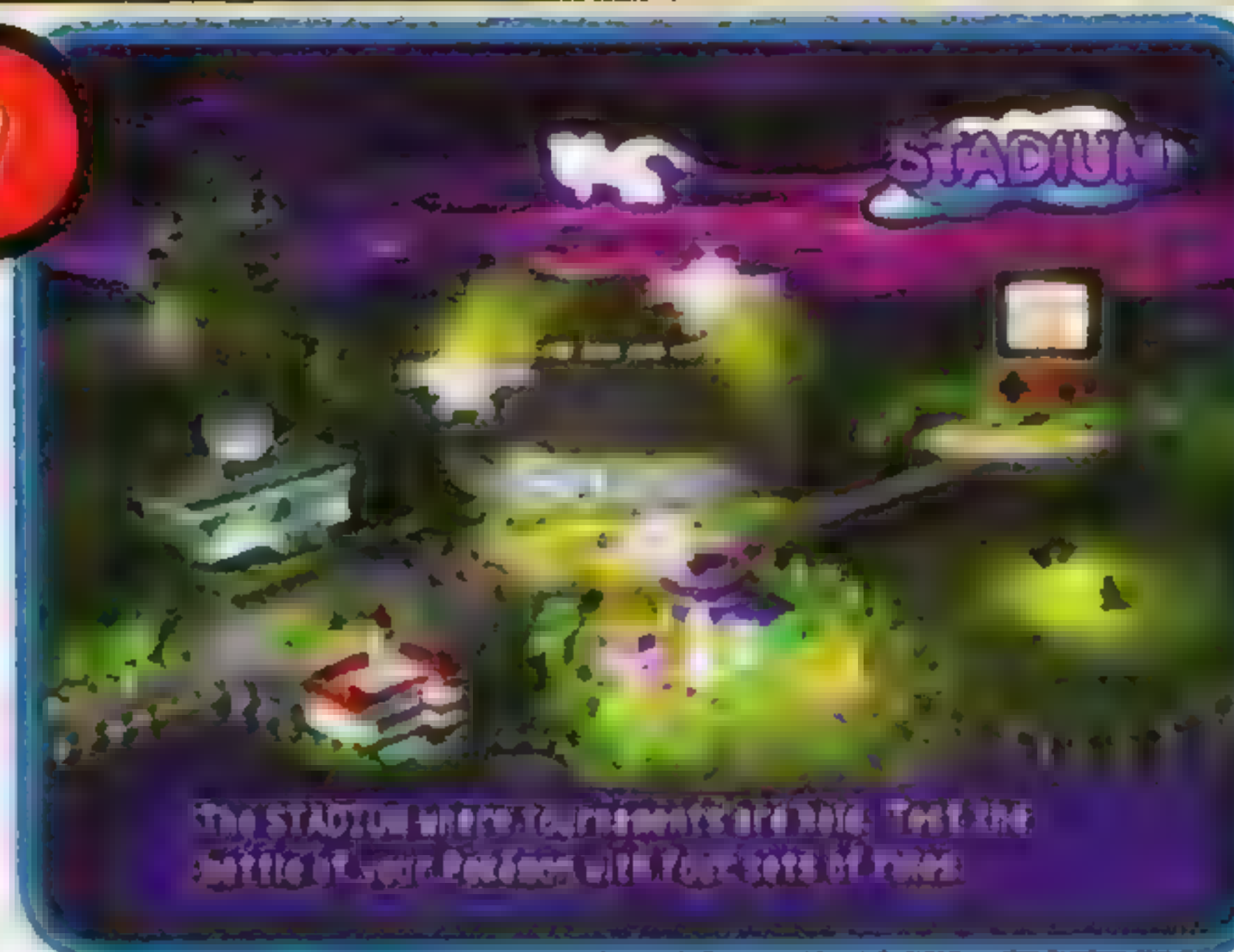


## Pelea contra Mewtwo

¿Te sientes lo suficientemente fuerte como para enfrentar a este temible Pokémon? Si es así, lo único que debes hacer es obtener

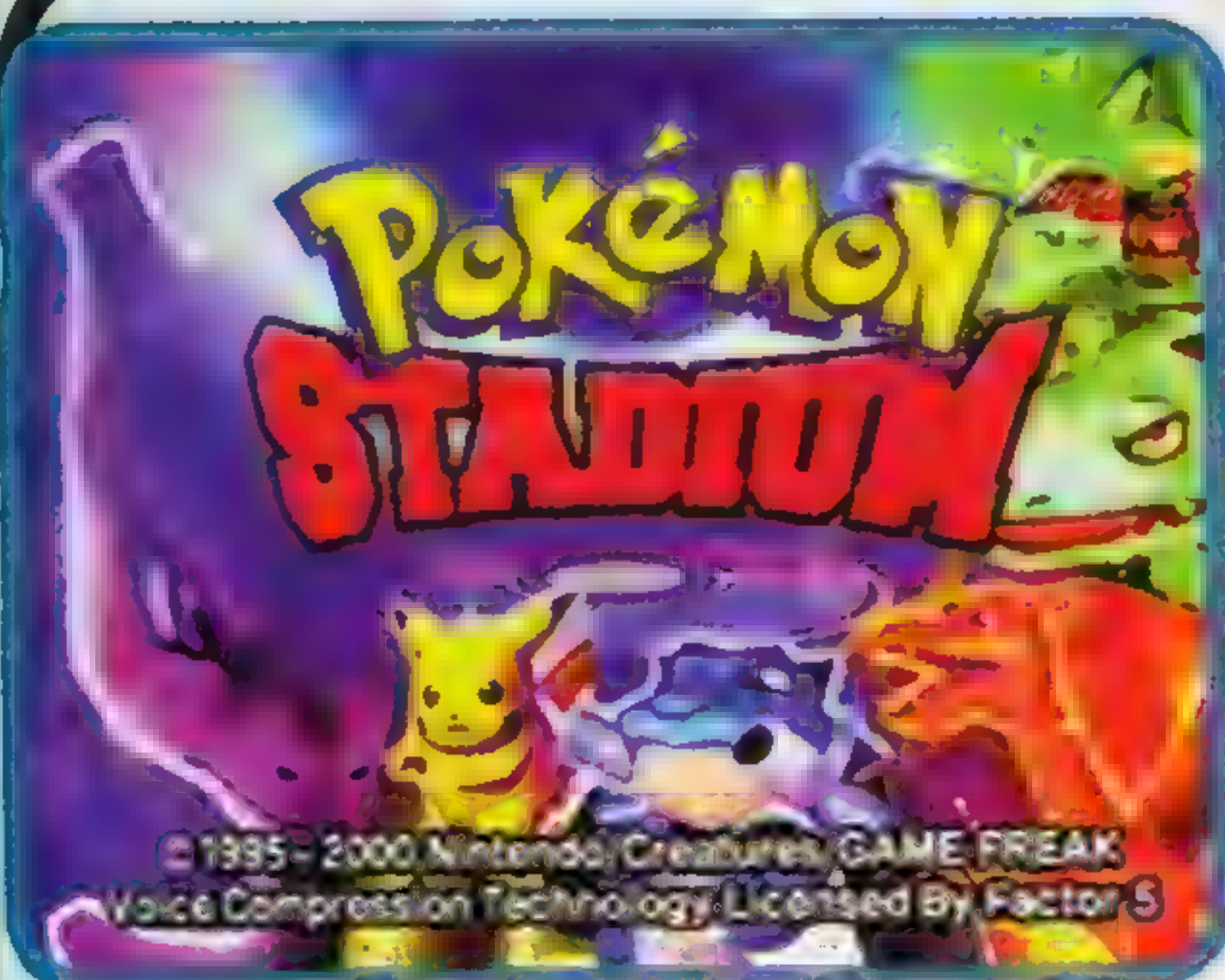
los ocho trofeos de la

Poké Cup y de la Prime Cup, además de los trofeos de la Pika Cup y la Petit Cup; cuando hayas conseguido todos, se hará de noche y aparecerá Mewtwo flotando en el mapa y podrás pelear contra él. Usa a tus mejores elementos y no te confíes. Lo sorprendente es que seis de tus Pokémon tendrán que derrotarlo... a él sólo.



## Obtén el Round 2

¿No te pareció un buen reto Pokémon Stadium? Pues, como en los juegos de antaño, este título tiene una segunda vuelta y por ende es más difícil. Para obtenerla, lo único que debes hacer es derrotar a Mewtwo y cuando terminen de pasar los créditos, ya podrás seleccionar el Round 2, en donde la pantalla principal cambia y en el área en donde escoges el modo de juego es de noche.



19

# ¡NUEVOS Capítulos en Video!



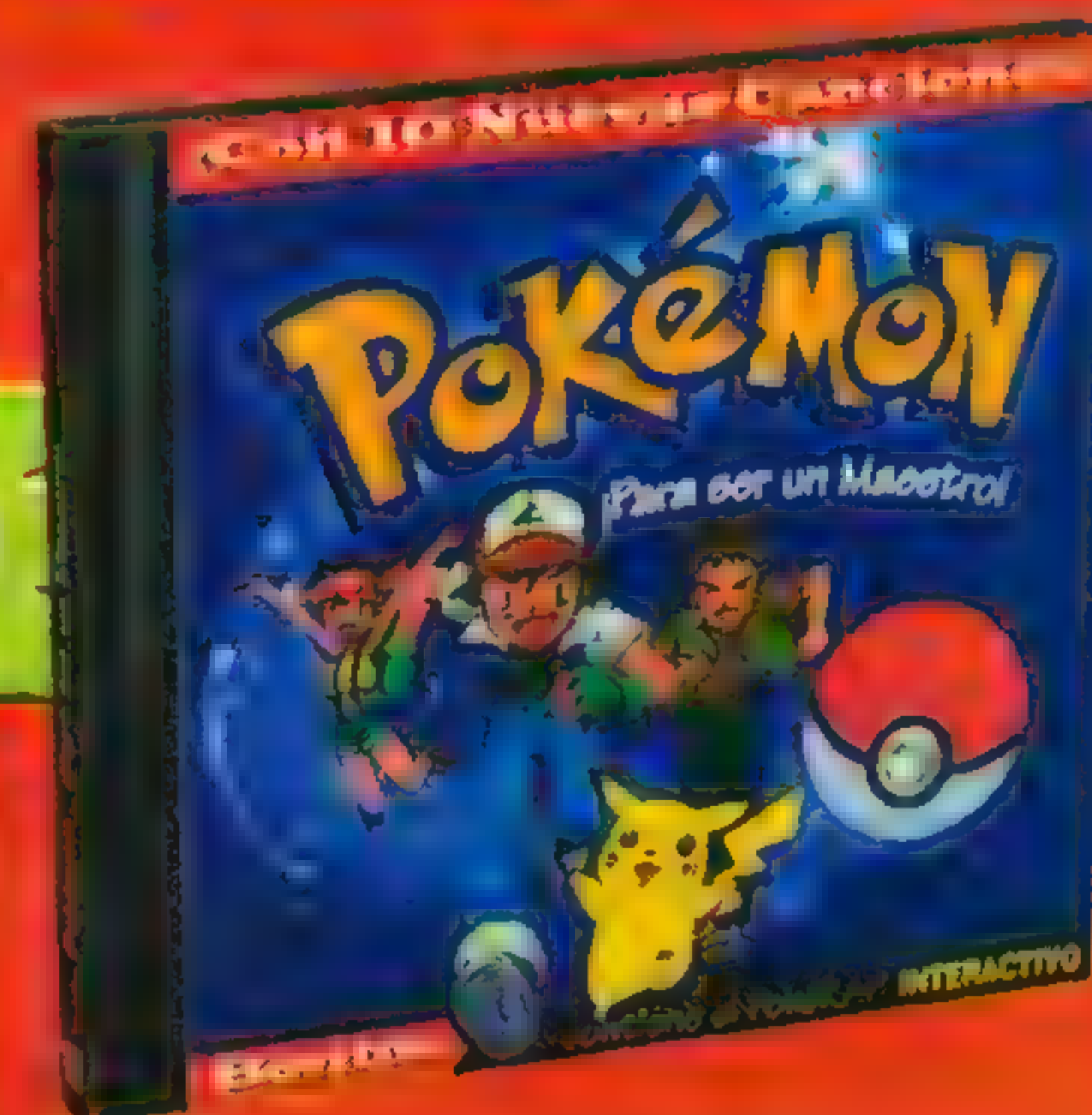
# Pokémon

¡Atrápalos ya!

# NUNCA ANTES VISTOS EN TU

¡Forma tu colección!

Disfruta de la música en Español en CD y Cassette





# a fondo ECW

## HARDCORE REVOLUTION

Para todos los aficionados que gustan de la lucha libre de los domingos, éste en verdad era uno de los títulos más esperados. Gracias a la gran variedad de movimientos generales y espe-



ciales por cada peleador, hacen de este título uno de los más completos a la fecha. Así que agárrate de tu butaca, ya que lo mejor está por comenzar.

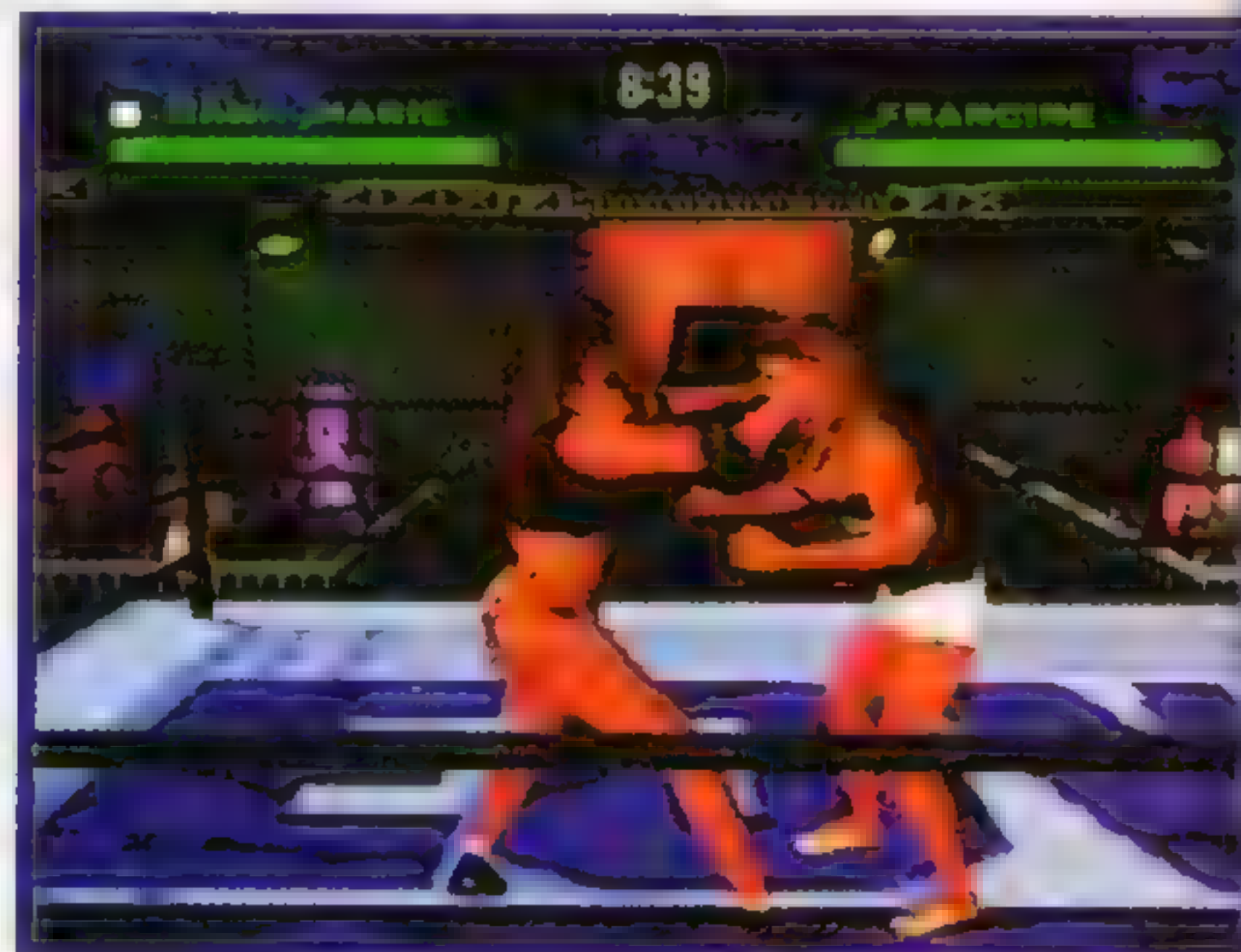
## MOVIMIENTOS



Algunos de los movimientos, como los peleadores están llenos de energía, no les podrás hacer varios movimientos, estos los podrás realizar en cuanto les hayas bajado un poco la stamina y así someterlos de una manera mucho más espectacular

Debes tomar en cuenta que varios movimientos cambian dependiendo de la posición en la que

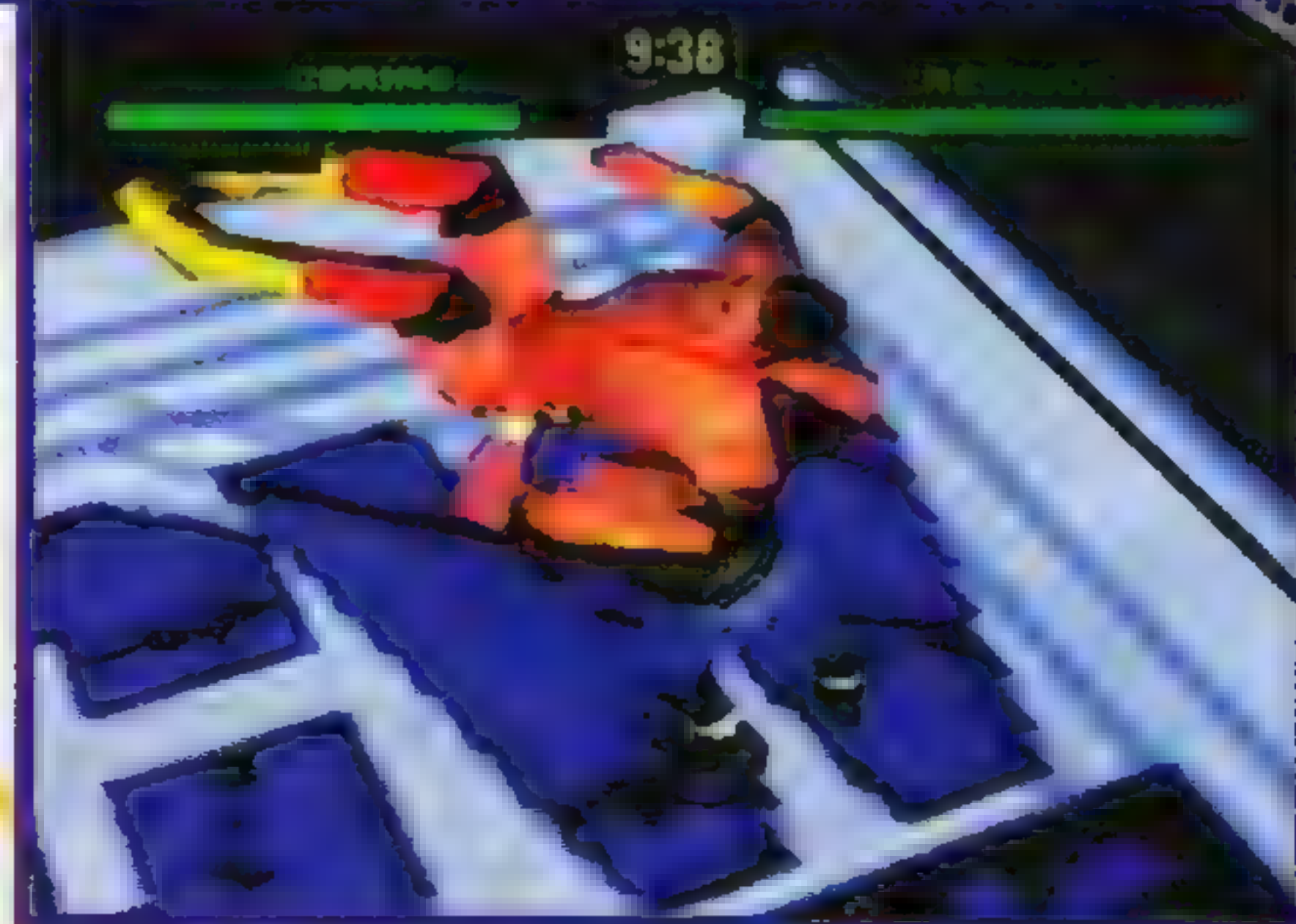
Aunque la mayoría de los movimientos son algo similares, cada peleador tiene su propia marca. Al principio te cuesta algo de trabajo marcar los movimientos (mientras los peleadores están separados, el estilo clásico de WWF War Zone) para hacer alguna acción, después de un corto tiempo te acostumbrarás sin ninguna dificultad. Un punto bastante importante es que



se encuentre tu contrincante, ya sea de frente, de espaldas o incluso bajo el ring. Trata de sacar la mayor ventaja de tus movimientos para que no te sea nada difícil conseguir la victoria.

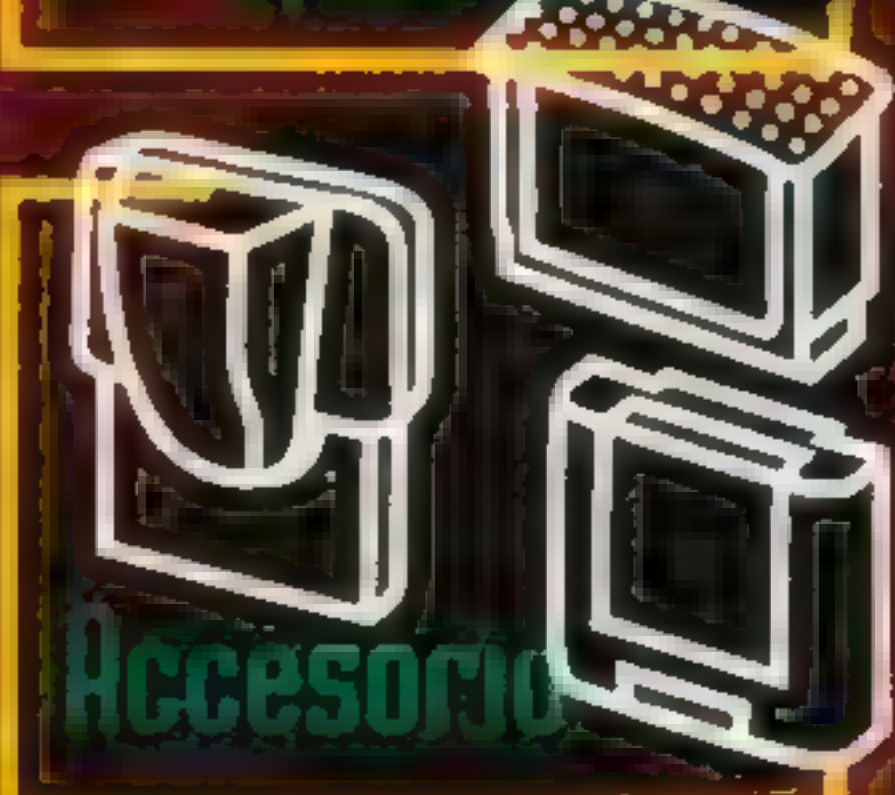
Por otra parte, los peleadores tienen diferentes

movimientos si se encuentran detrás de las cuerdas, al igual que cuando te subas a las cuerdas (algo muy importante, ya que este tipo de movimientos son realmente peligrosos tanto para a quien se lo conectan, o para el que falla el ataque).



Acclaim

Compañía



Accesorio

Simultáneos

Nº de Jugadores

Clasificación



Desarrollado por

Acclaim Studios West

256 megabit Memoria

Deportes Lucha-libre

Categoría

Enero 2000 Fecha de Salida



# MODOS DE JUEGO

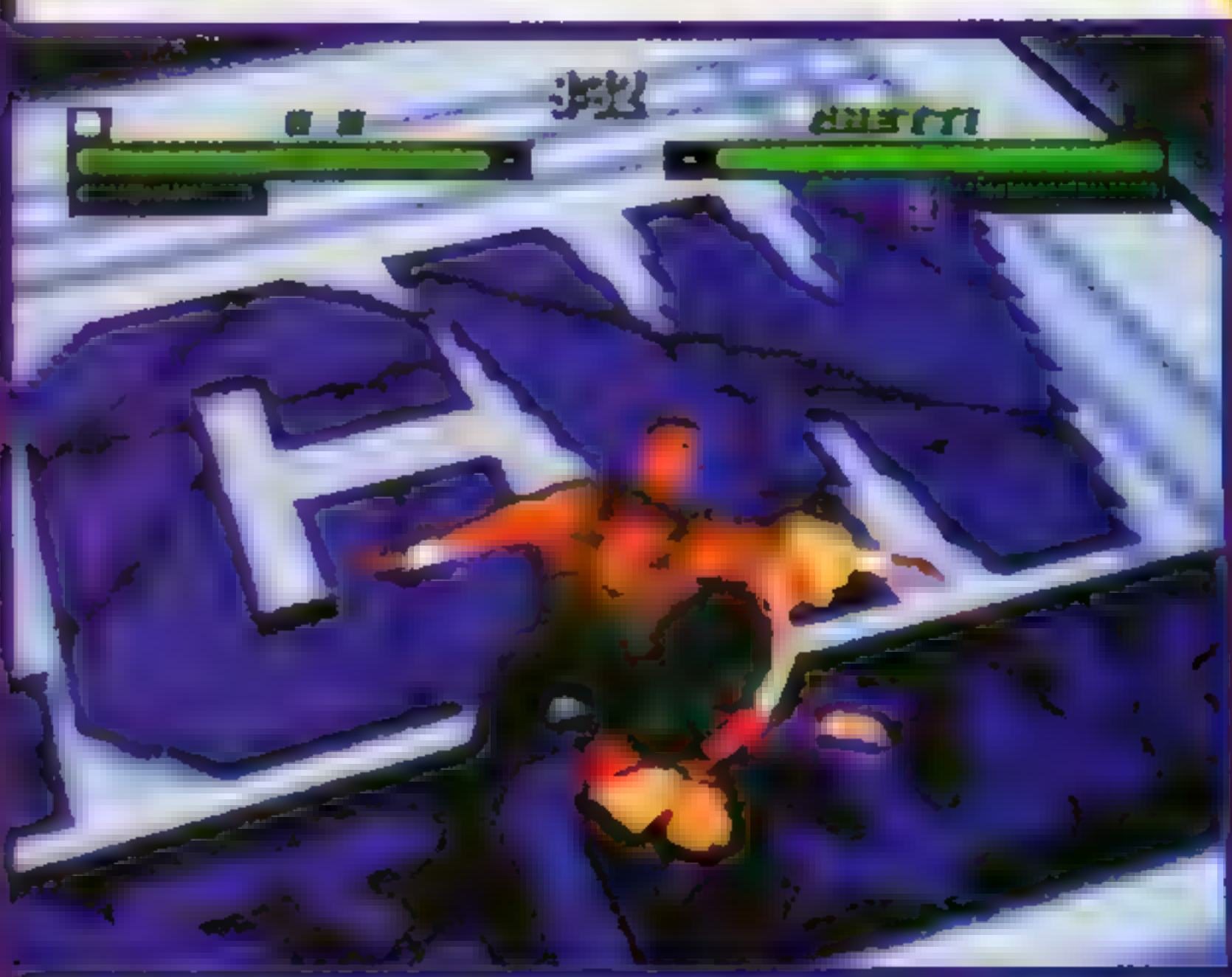


Obviamente todos los juegos de este género cuentan con varias opciones

para crear diferentes ambientaciones en las cuales podrás luchar de diferentes formas, lo cual le da bastante valor al juego.

## Exhibition

Precisamente como su nombre lo dice, esta es sólo una pelea de exhibición, por lo que no contará para nada en tus status de juego, sin embargo es la opción adecuada para que puedas checar a cada uno de los peleadores, ver cuál es el que más te acomoda para que así estés listo para entrar a un torneo o competir contra tus amigos.



También podrás someter a los oponentes al arrojarlos a las esquinas del ring, ya que si se encuentra algo cansado, tendrás el suficiente tiempo como para hacerlo trizas.

Además es importante que cuando presionas Start durante la pelea, podrás ver los movimientos que puedes hacer en la posición que se encuentra tu peleador y el contrincante, así podrás ir entrenando para las diferentes competencias en las que puedes enrolarte.



## Carrer Mode

Aquí podrás seleccionar a cualquiera de los peleadores existentes al igual que uno de tu propia creación para llevarlo hasta la cúspide en esta gran liga de lucha libre. Como has de suponer debes de participar en un calendario bastante ocupado de luchas y eventos especiales, en lo cuales, dependiendo de tu actuación, irás obteniendo puntos y subiendo de lugar en la tabla más cotizada de las ligas de lucha libre.

Como te puedes imaginar este modo es muy extenso, por lo que te recomendamos de sobremano que guardes constantemente tus avances en un Controller Pak (ya sabes que luego la luz se va sin avisar y no vaya a ser que tengas que comenzar nuevamente tu carrera sólo por un pequeño contratiempo).



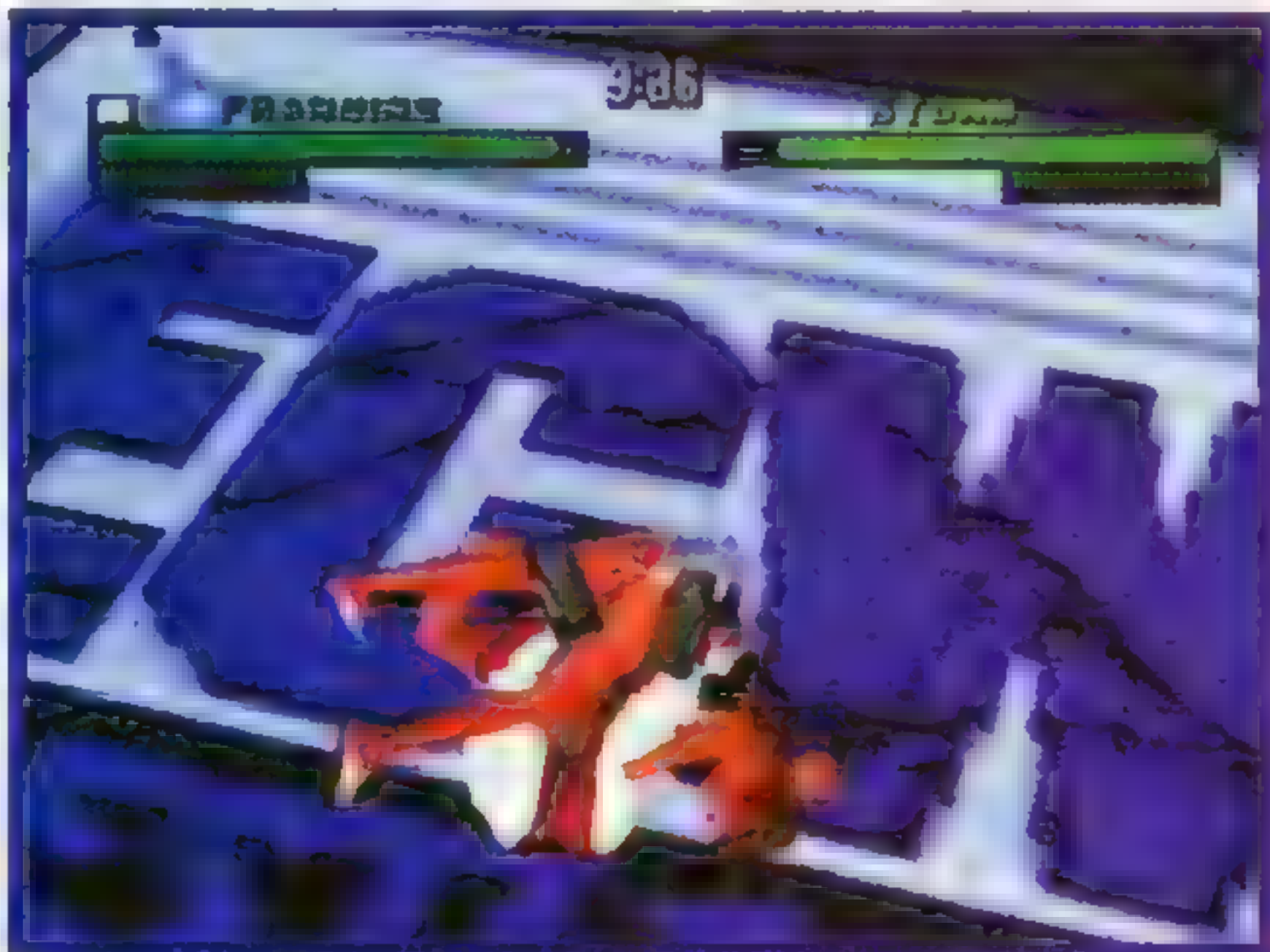


## Tournament

¡Claaaaro!, esta es una gran opción para que 8

jugadores se disputen la máscara contra la cabellera, en donde la emoción no se hace esperar. Con una simple ronda eliminatoria, los participantes demostrarán sus habilidades eliminándose uno contra otro hasta que quede

un vencedor. Esto no es nada del otro mundo, sin embargo es un modo de juego que no debe de faltar en ningún título de lucha libre.



## Pay Per View

Esta es un modo en el que podrás customizar muchísimas opciones como las arenas, luces, banners, todo lo

necesario para que tu Pago Por Evento salga al aire tal y como tú lo quieres (bueno, sale en la tele ¿no?). Aparte este modo tiene reglas especiales y tipos de competencia en las que sólo

en esta categoría podrás cambiar a tu placer. En verdad es algo muy bueno que las compañías estén pensando en algo mucho más personalizado para que el jugador tenga la libertad de escoger lo que quiere, así, en un futuro no muy le-

jano, técnicamente podrás cambiarle cualquier cosa a los peleadores, tal vez incluso hasta los valores de los peleadores (aunque en algunos puntos pueda parecer injusto o demasiado descabellado).



## Create Wrestler

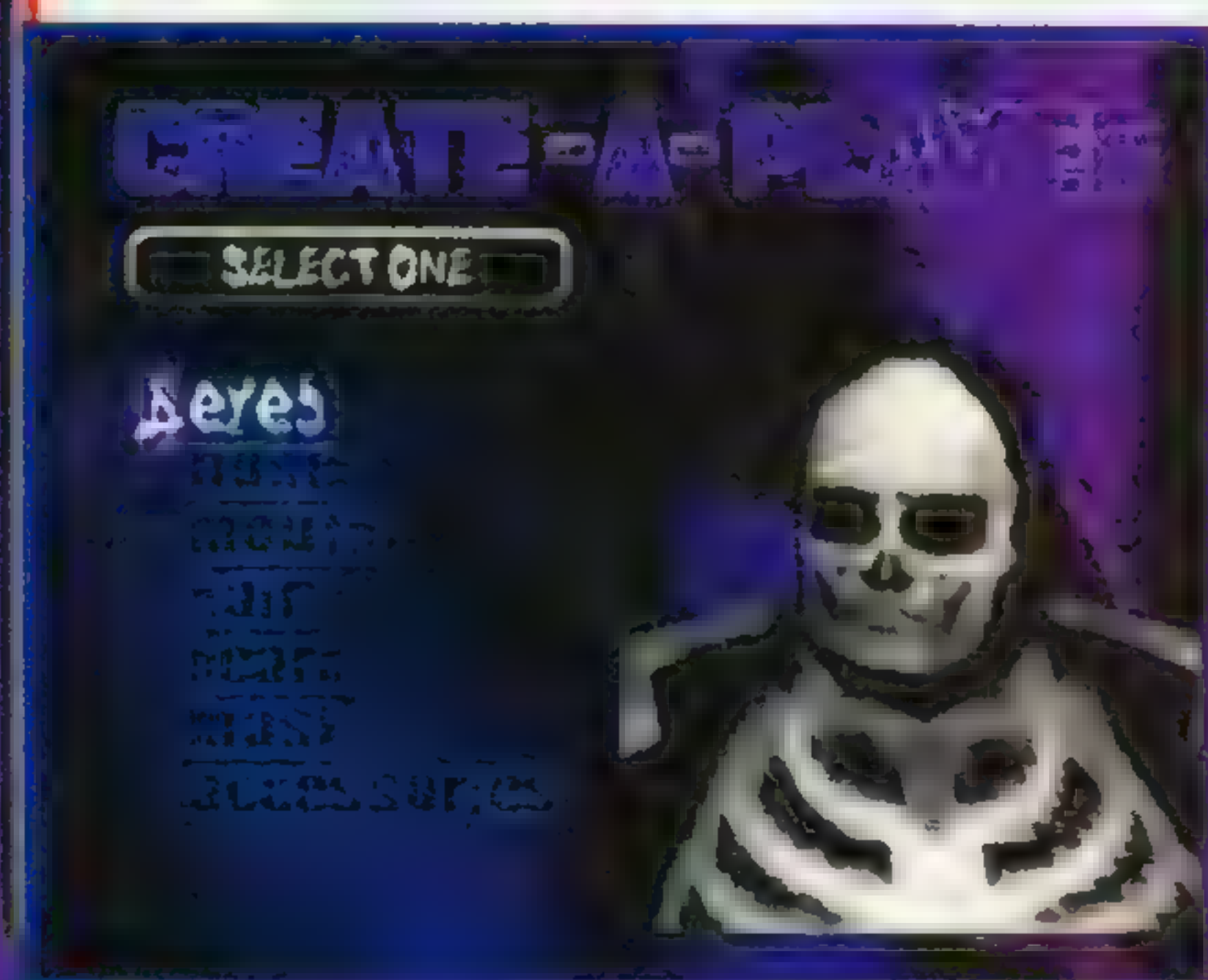
Esta es otra opción ya clásica para todo juego de lucha libre. La verdad no nos podríamos imaginar hoy en día un título de este deporte que no la incluya. Como ya lo mencionamos, a nuestro parecer es

importante que los programadores piensen de esta manera ya que así los jugadores podremos tal vez hacer nuestro sueño realidad.

En verdad que ahora este tipo de opciones tiene tanta variedad que luego



ya ni sabes que es lo más adecuado para tu peleador de hecho, por lo general lo saturas de cosas que ni vienen al caso, pero por otra parte, te permitirán ser tan creativo con el diseño de tu luchador como el tiempo que le quieras invertir para ver todas las opciones, accesorios, tatuajes, vendajes, disfraces y demás que le gustes poner a tu creación.





# TIPOS DE COMPETENCIA

Este juego cuenta con bastantes tipos de competencia, tanto para un jugador o hasta 4 con diferentes características que igualmente puedes cambiar para personalizar cada una de ellas.



Esta es la clásica batalla entre 2 luchadores, además de que puedes cambiarle el tipo de victoria a lanzamiento fuera del ring o por sumisión, es el típico modo en el que te encantará humillar a uno de tus amigos.

## VS.

## TAG TEAM

Esta es otra que no debe de faltar las batallas por parejas. Ya sea con un amigo o con el CPU por aliado, podrás vencer otras parejas ya sea virtuales o contra un par de amigos. Es muy entretenido luchar de esta manera, ya que te debes de poner muy bien de acuerdo con tu pareja para obtener la victoria.



## TORNADO

Una opción original para el juego en donde la batalla es por parejas, sin embargo, a diferencia del Tag Team, aquí deberás eliminar a los 2 oponentes y no a uno. Esta otra también es muy buena ya que así pueden hacer equipo un jugador experto con uno novato para que el primero pueda sacar la casta y aún sin su compañero ganar la batalla.



## One on Two / One on Three

Estas opciones son de ya sea uno contra dos o uno contra tres, no hay nada más qué decir más que sólo entres en esta opción si te sientes como la mamá de los pollitos. Por otra parte, en verdad es

todo un reto salir victorioso de una batalla de este estilo ya que los oponentes no tendrán a quien atacar más que a ti.



## Lumberjack

Esta es otra nueva opción que la verdad está de lujo. Dos luchadores se enfrentan en el ring mientras otros 2 están abajo esperando a que alguno de ellos salga para

hacer hasta lo imposible por no dejarlo regresar al área de combate. Por otra



parte, en verdad es toda una pesadilla si te llegan a sacar del ring, ya que los luchadores que están abajo se ponen en un plan bastante pesado.

## Battle Royal

Esta es muy similar a la anterior

sólo basta sacar a cualquier luchador del ring para deshacerse de él. En verdad una de las opciones de batalla más dinámica en el que

quien se descuide, seguramente saldrá volando del ring, así que es mejor que te mantengas pendiente de tus oponentes, y no te dejes sorprender





## 3 / 4 Way Dance

Esta es otra típica opción extremadamente entretenida, sobre todo si compiten ya sea tres o los cuatro jugadores (dependiendo del modo que selecciones). En esta batalla es de todos contra todos, sólo que para ganar debes hacerle a cualquiera oponente ya sea el toque de espaldas o hacer que se rinda. Como te mencionamos es realmente muy entretenido, ya que si vez que a alguien ya le están haciendo el toque de espaldas, puedes echarle la mano al romper la llave, pero aún



aquí se pueden poner de acuerdo 2 peleadores para hacerle llaves dobles a algún incauto, el cual seguramente perderá rápidamente.

## 8 Man Tag

Otra locura de los de Acclaim, sólo te comentamos que es una batalla entre dos equipos, de cuatro integrantes cada uno. Como te podrás imaginar (si has jugado los juegos de lucha libre que ha lanzado anteriormente este licenciatario) la batalla es algo prolongada, si de por sí te cuesta algo de trabajo hacer que rinda a un luchador mientras su pareja te está estorbando todo el tiempo, en verdad es una opción para que te quedes un buen rato pegado al control..



## Stable Match

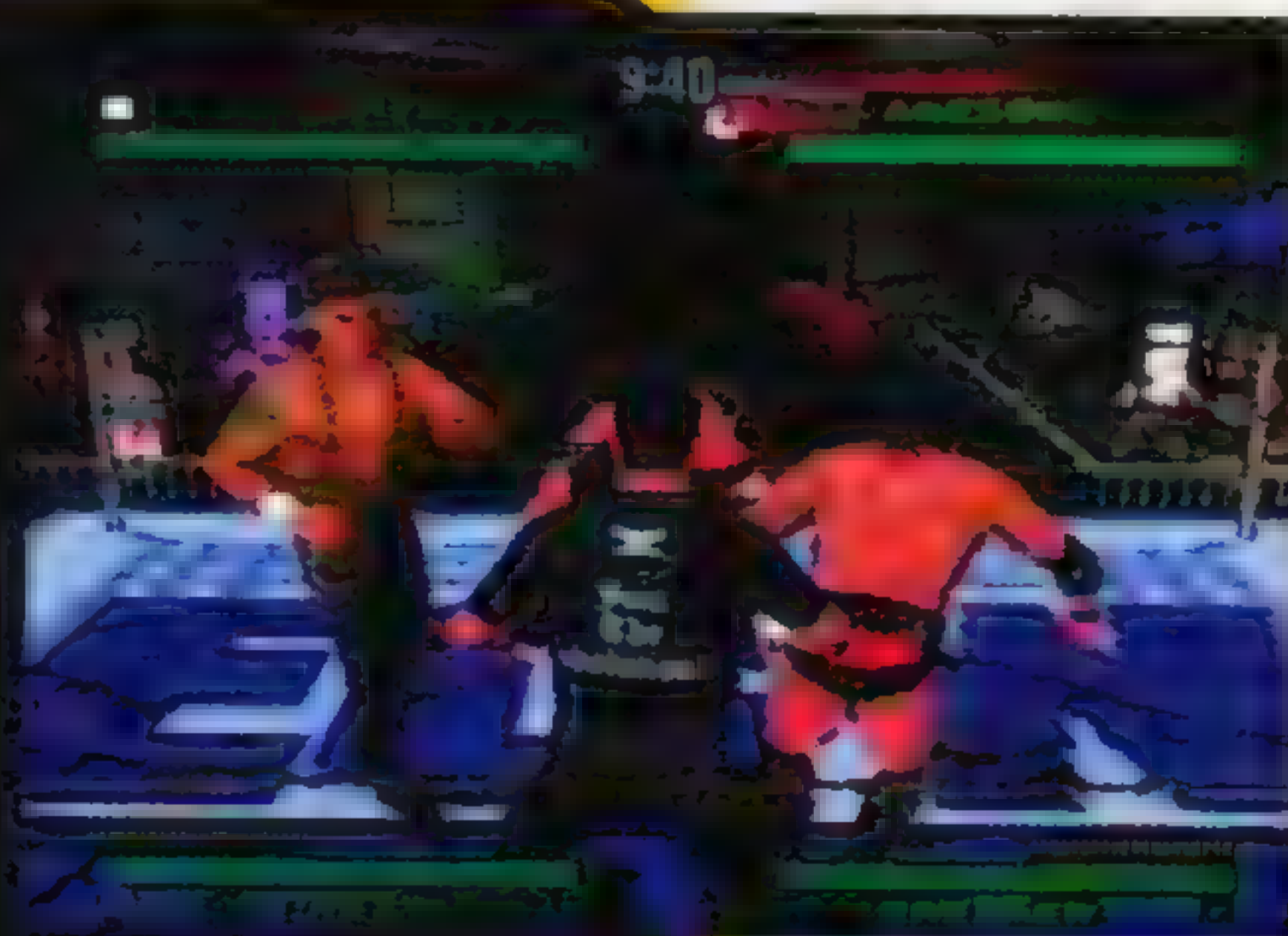
Por si no tenías suficiente con el modo de 8 Man Tag y aun quieres más, en esta opción podrán competir cuatro equipos de cuatro luchadores cada uno. Imagínate el albroto que se arma arriba y abajo del ring, solo falta ver vacas volar (tal vez por eso le pusieron este nombre a dicho modo ¿no crees?).



## Luchadores

Es increíble ver la tremenda lista de peleadores que tiene este juego. Al comprar tu cartucho podrás escoger el peleador de entre 36 diferentes luchadores, a parte están los que puedes crear y por si fuera poco, parece ser que Acclaim ha dejado algunos aces bajo la manga ya que se rumora de algunos luchadores

especiales (no lo dudamos ni tantito ya que los programadores, se tomaron la molestia de hacer unos diseños de sus propios compañeros de trabajo), por lo que cuentas con una amplia gama de rudos



y veloces luchadores para entretenerte por un buen rato.





# Recorta sobre la línea, dobla y descubre...

## ¿ SABES COMO FUNCIONA ?

1. Ahora puedes bajar tus Pokémon del cartucho rojo, azul ó amarillo de Game Boy a Nintendo 64.  
Es muy sencillo:



GAME BOY COLOR

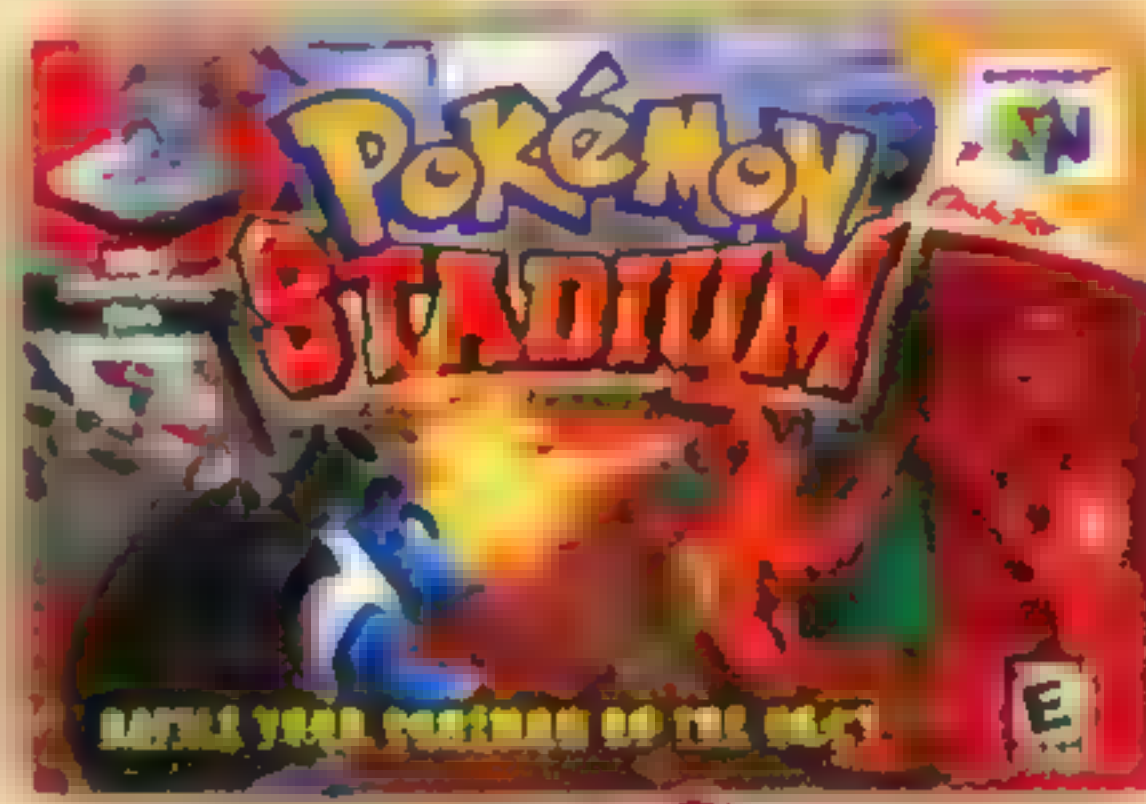
2. Toda la información como, estadísticas, datos de personajes, nombres y records, quedarán grabados en los cartuchos de Game Boy Pokémon.



3. Introduce el cartucho de Game Boy Pokémon en el nuevo Transfer Pak.



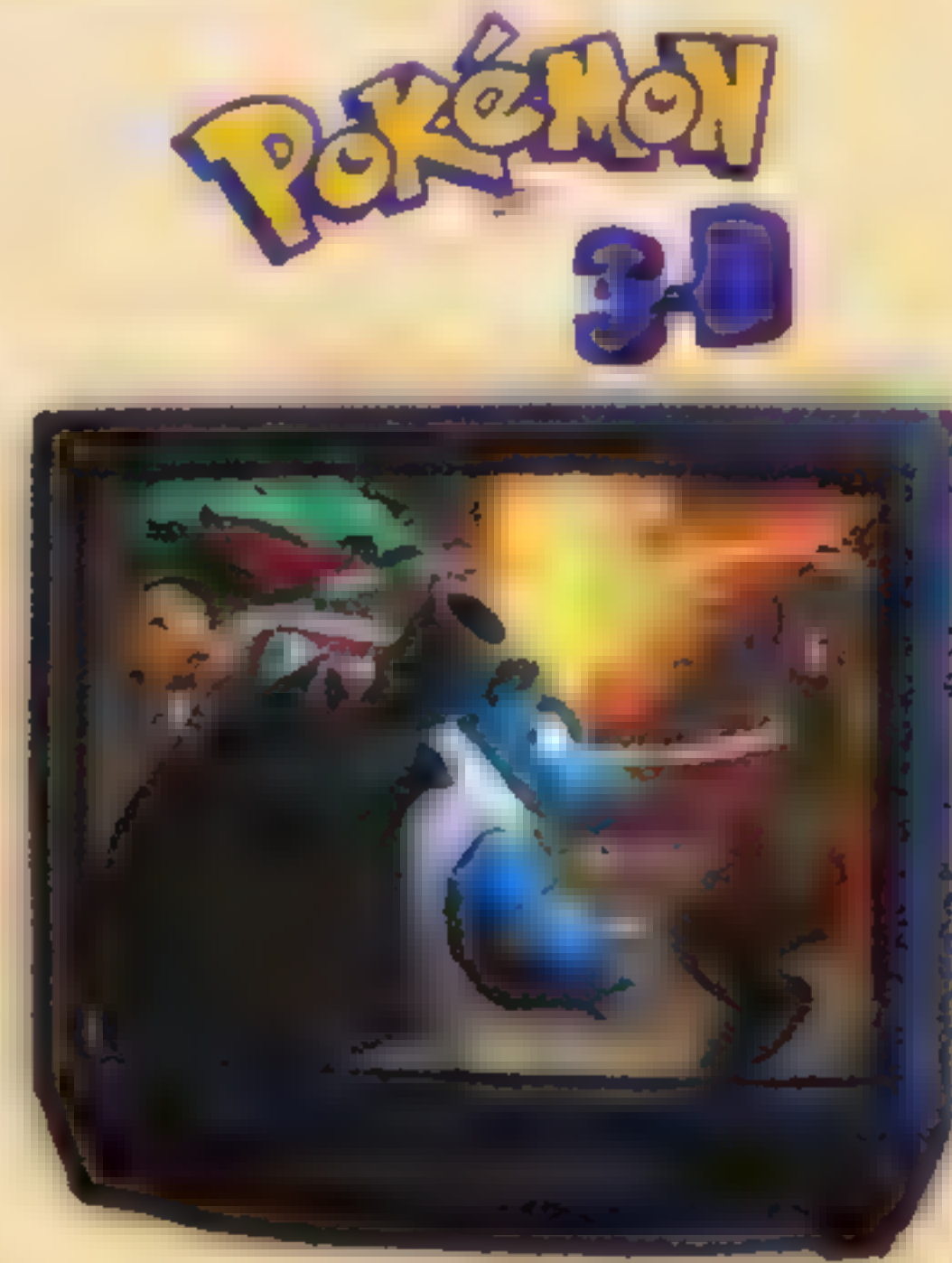
4. Ahora introduce el Transfer Pak en tu control de Nintendo 64.



5. Mete el cartucho de Pokémon Stadium en tu Nintendo 64.



6. Ahora, disfruta de Pokémon en tercera dimensión en tu N64.

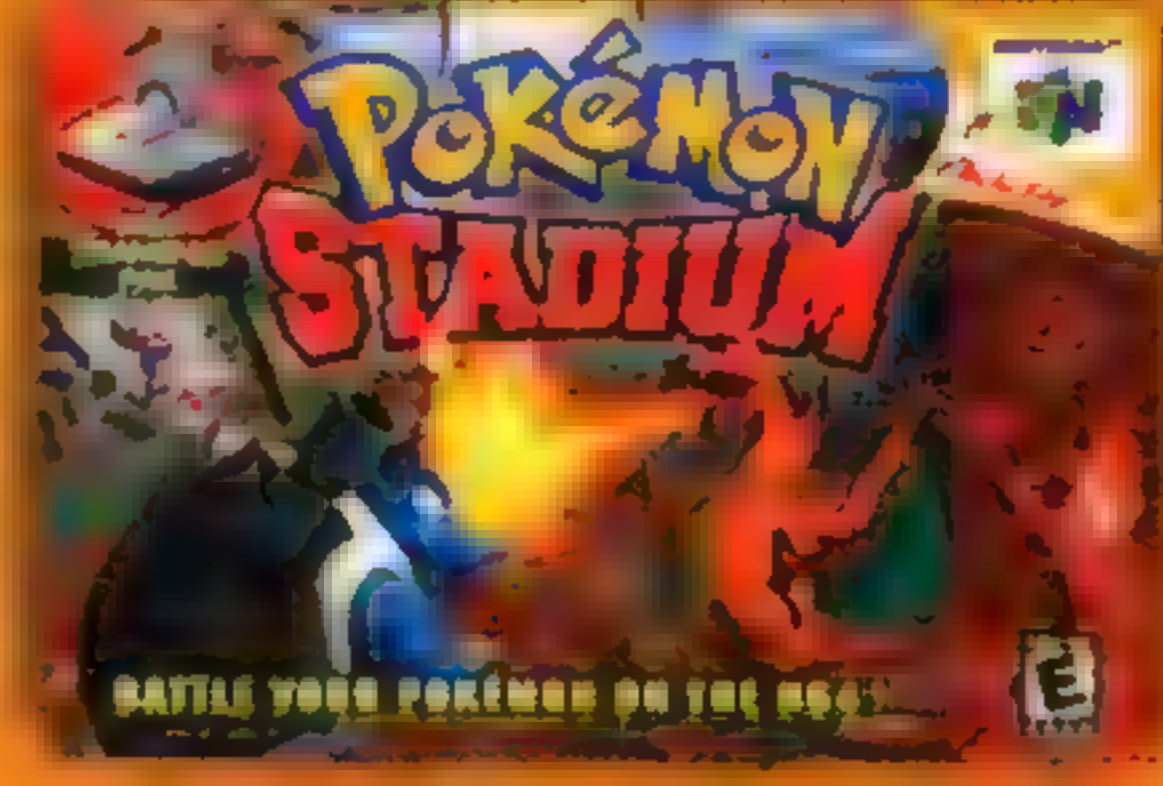


 NINTENDO 64

# toda la información sobre cómo funciona ¡ Pokémon Stadium ! para tu Nintendo 64



Aquí te explicamos brevemente la manera de



- Pokémon Stadium tiene 256 MB de capacidad.
- Pueden jugar hasta 4 jugadores al mismo tiempo.
- Es compatible con el Transfer Pak.
- Incluye Transfer Pak.
- Juega con Pokémon de los juegos de 1ª y 2ª generación.
- No necesitas tener un Game Boy Color para jugar.

\*Sistemas y juegos se venden por separado.

**NINTENDO 64**

[www.nintendo.com/espanol](http://www.nintendo.com/espanol)  
¡Descubre los juegos de Nintendo 64!

Pokémon Stadium es compatible con el novedoso Transfer Pak. ¡Incluido!  
lograrás así cargar la información de los personajes de Game Boy  
al Nintendo 64. Podrás jugar Pokémon Stadium con los  
Pokémon que te previamente has entrenado,  
con los personajes que son de los  
entrenaste, ¡incluido así el juego más  
interesante: Competir 1 a 1 con el  
mundo de Pokémon Stadium.

Pokémon Stadium para Nintendo 64 es un juego creado para todos los  
fans de Pokémon. Con impresionantes gráficos en 3D, ¡verás a los  
personajes favoritos a toda color compitiendo en los diferentes  
torneos de Pokémon Stadium.

**Pokémon  
STADIUM**

cómo transferir tus datos del Game Boy al nuevo

¡Pokémon Stadium! para tu Nintendo 64



## Angel

Lugar de procedencia

New York City

Estatura 6'2"

Peso 250 lbs.



## Jack Victory

Lugar de procedencia

New Jersey

Estatura 6'3"

Peso 320 lbs.



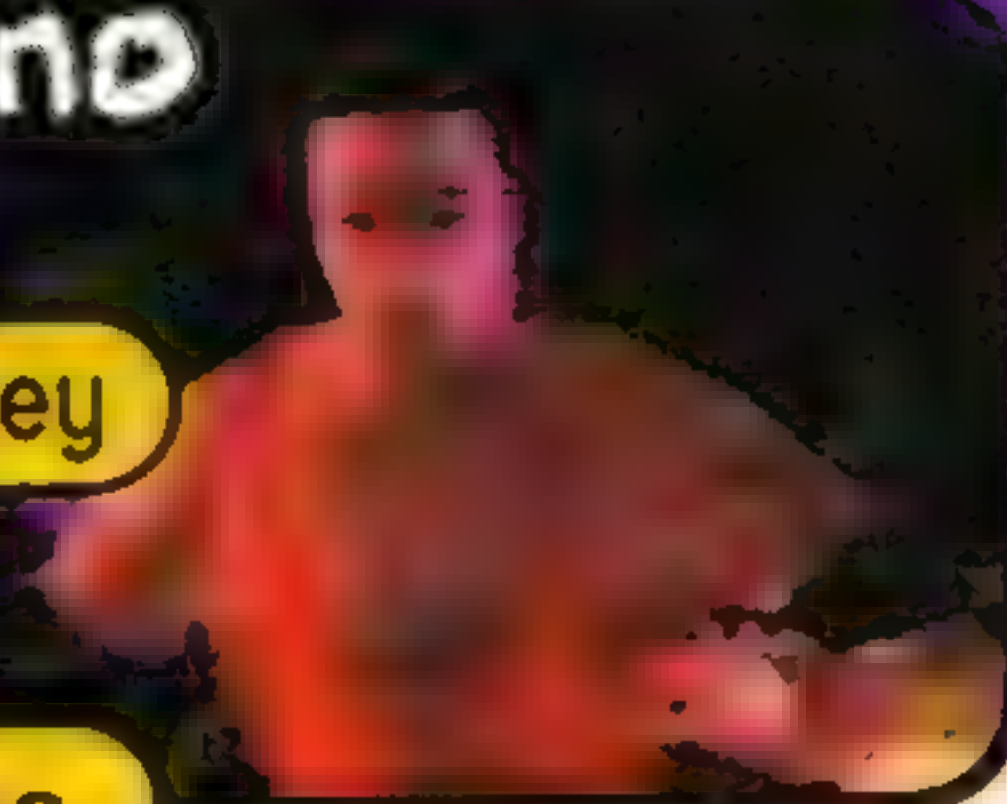
## Steve Corino

Lugar de procedencia

Sea Isle City, New Jersey

Estatura 6'1"

Peso 219 lbs.



## Mike Awesome

Lugar de procedencia

Tampa, FL

Estatura 6'6"

Peso 292 lbs.



Titulos ECW World Heavyweight Championship

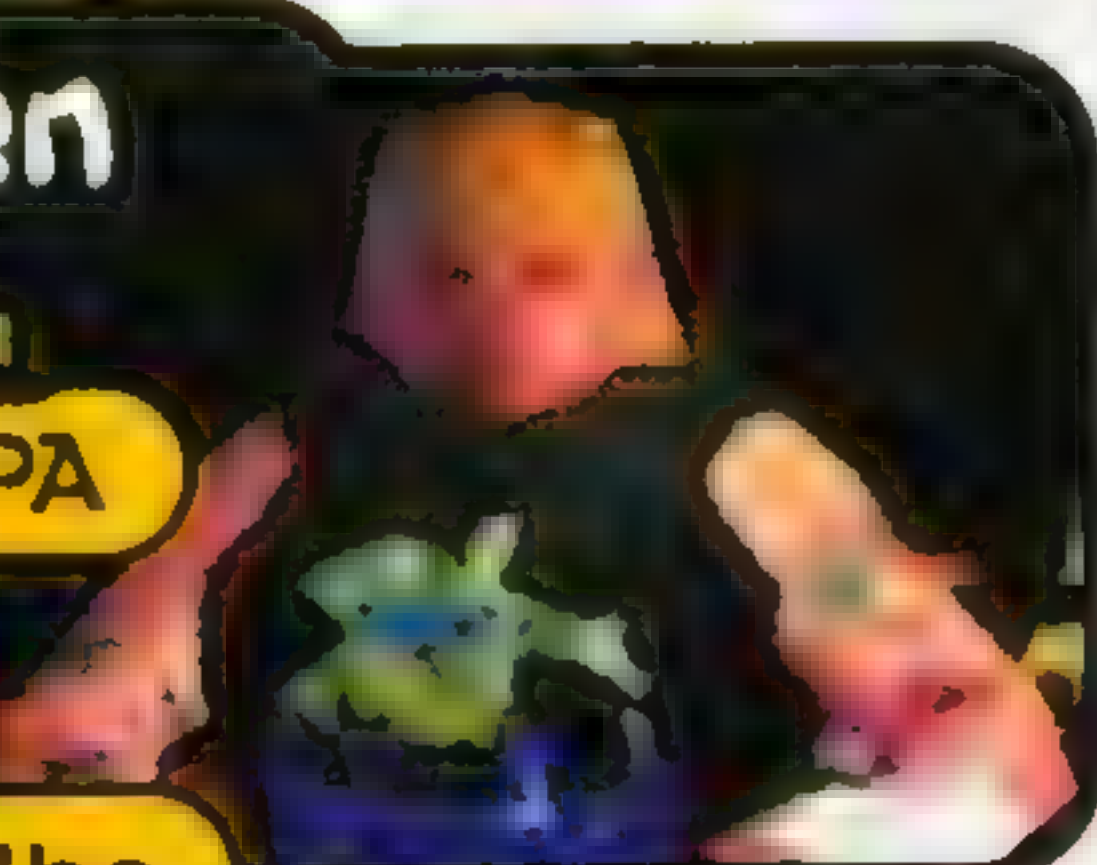
## Axl Rotten

Lugar de procedencia

Philadelphia, PA

Estatura 6'2"

Peso 302 lbs.



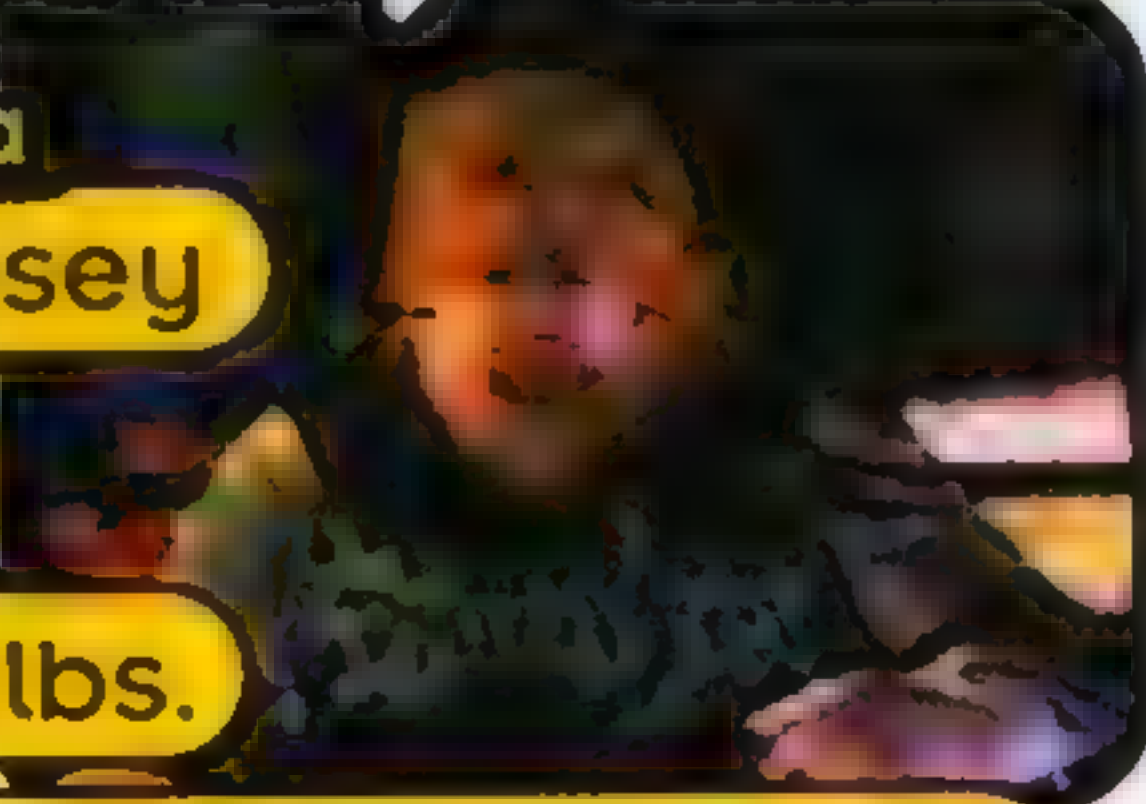
## Balls Mahoney

Lugar de procedencia

Nutley, New Jersey

Estatura 6'2"

Peso 350 lbs.



Titulos ECW World Tag Team Championship (with Masato Tanaka)

ECW World Tag Team Championship (with Spike Dudley)

## Sal E. Graziano

Lugar de procedencia

Sicily, Italy

Estatura 6'2"

Peso 600 lbs.



## C.W. Anderson

Lugar de procedencia

Raleigh, North Carolina

Estatura 6'2"

Peso 230 lbs.



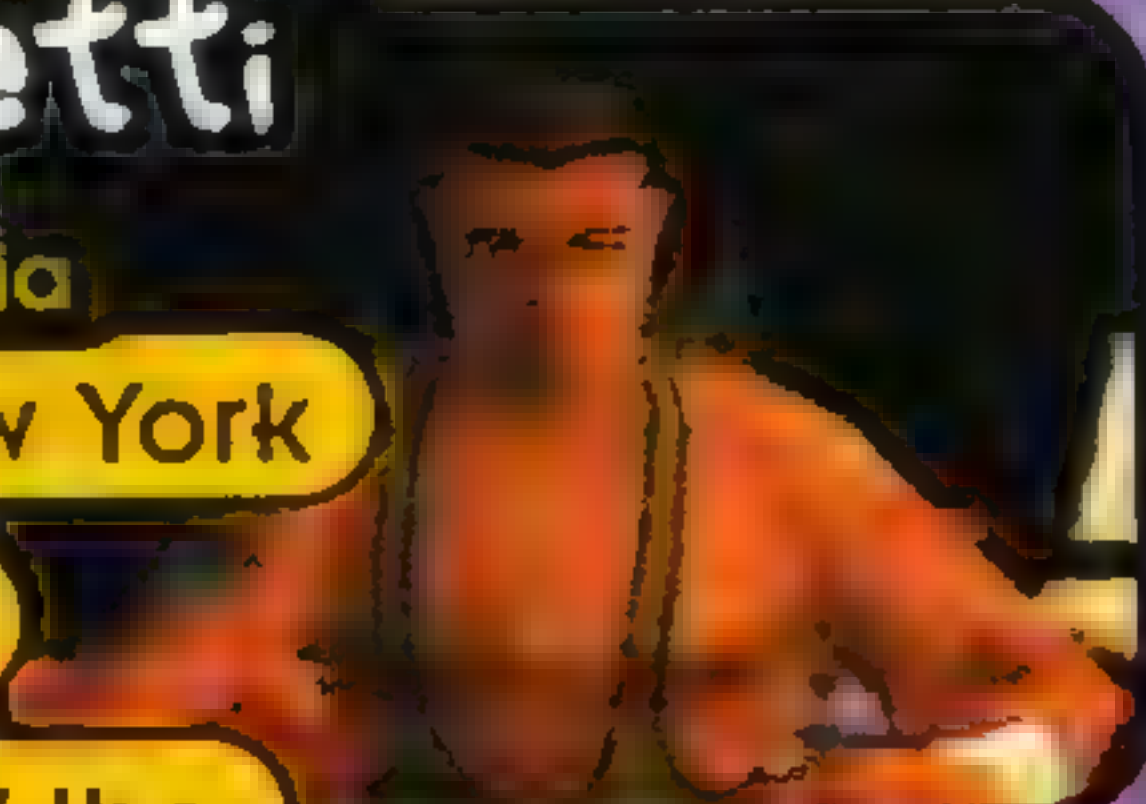
## Chris Chetti

Lugar de procedencia

Amityville, New York

Estatura 5'10"

Peso 227 lbs.



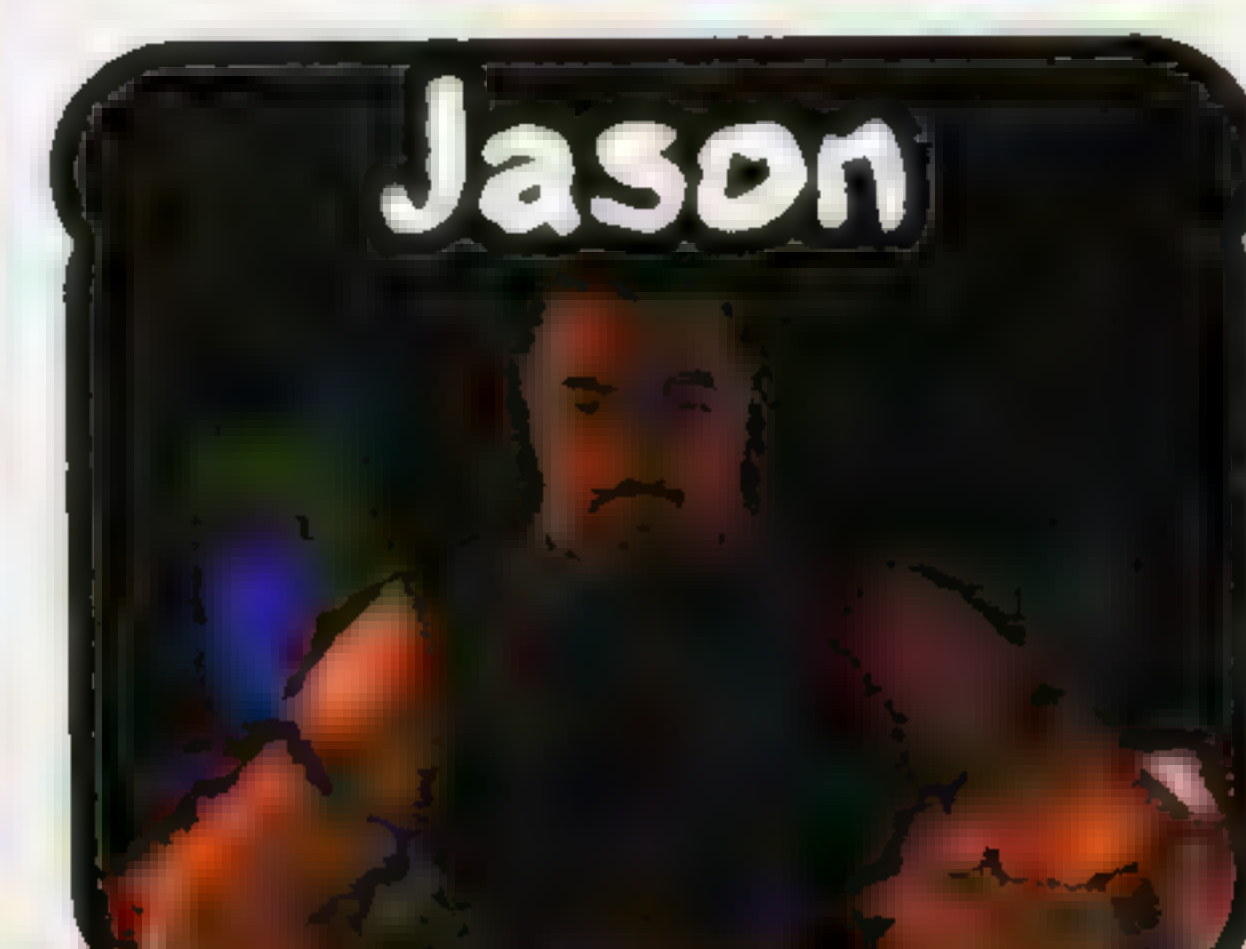
## Jason

Lugar de procedencia

Europe (No city will lay claim to him)

Estatura 5'10"

Peso 199 lbs.



Titulos ECW World Television Championship

## Jazz

Lugar de procedencia

New Orleans, Louisiana

Estatura See Peso

Peso Yeah right!



## Justin Credible

Lugar de procedencia

Ozone, New York

Estatura 6'

Peso 225 lbs.



Titulos Self-proclaimed Hardcore Icon

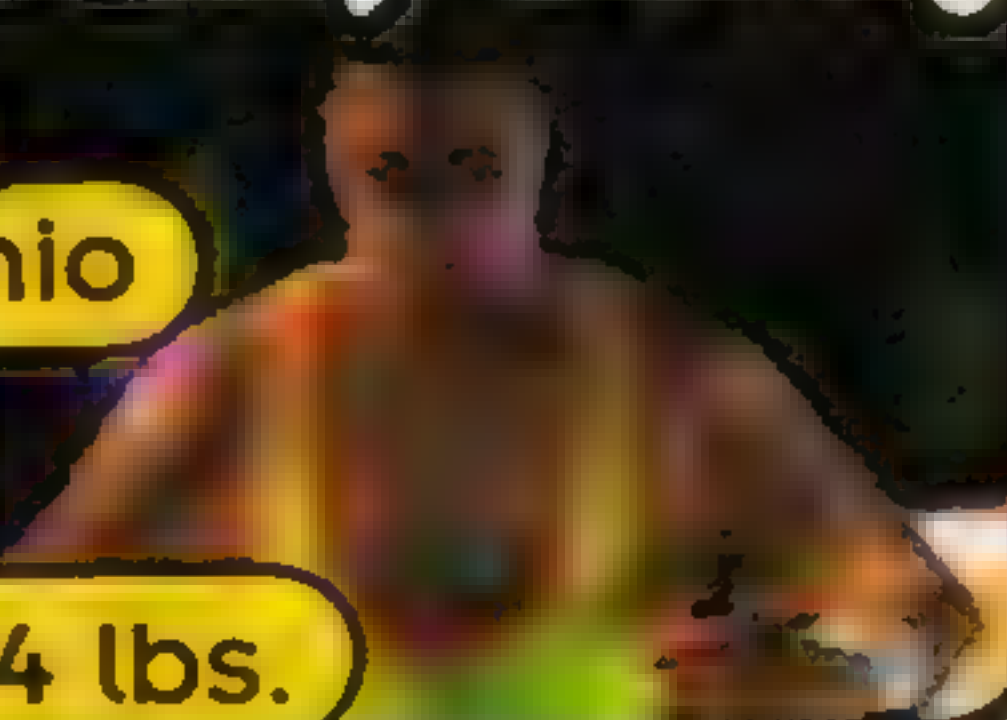
## "Dastardly" Danny Doring

Lugar de procedencia

Pepper Pike, Ohio

Estatura 5'10"

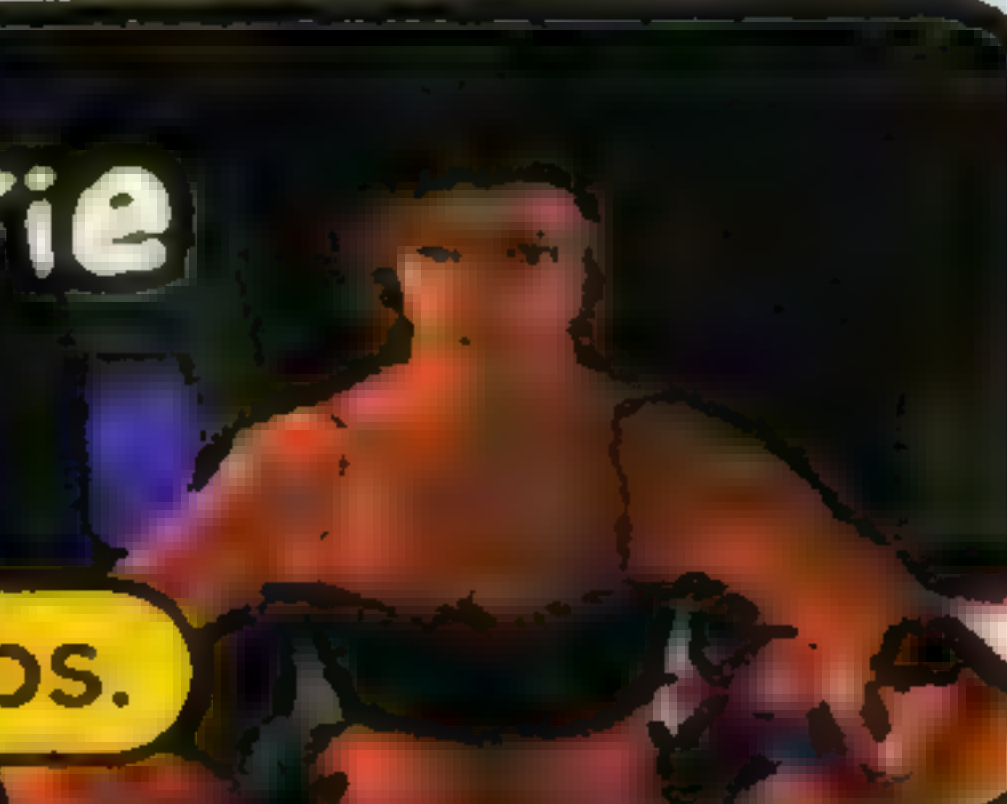
Peso 201 3/4 lbs.



## Dawn Marie

Estatura 5'7"

Peso 120 lbs.



## Tommy Dreamer

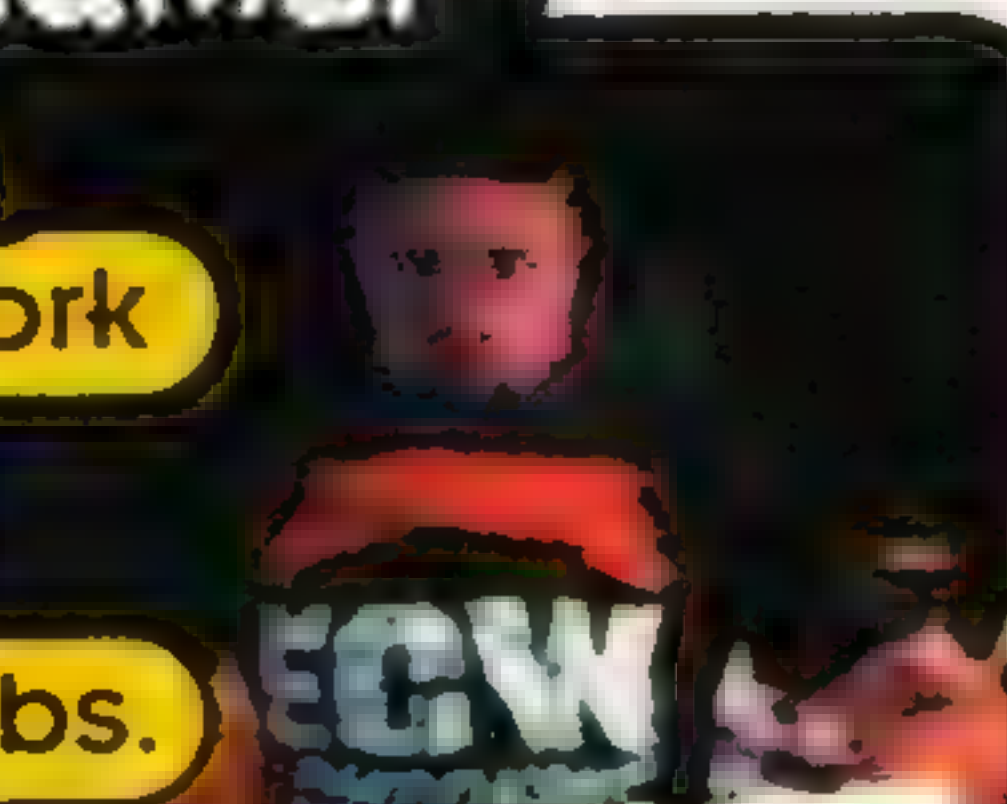
Lugar de procedencia

Yonkers, New York

Estatura 6'3"

Peso 245 lbs.

Titulos ECW World Tag Team Championship (with Raven)





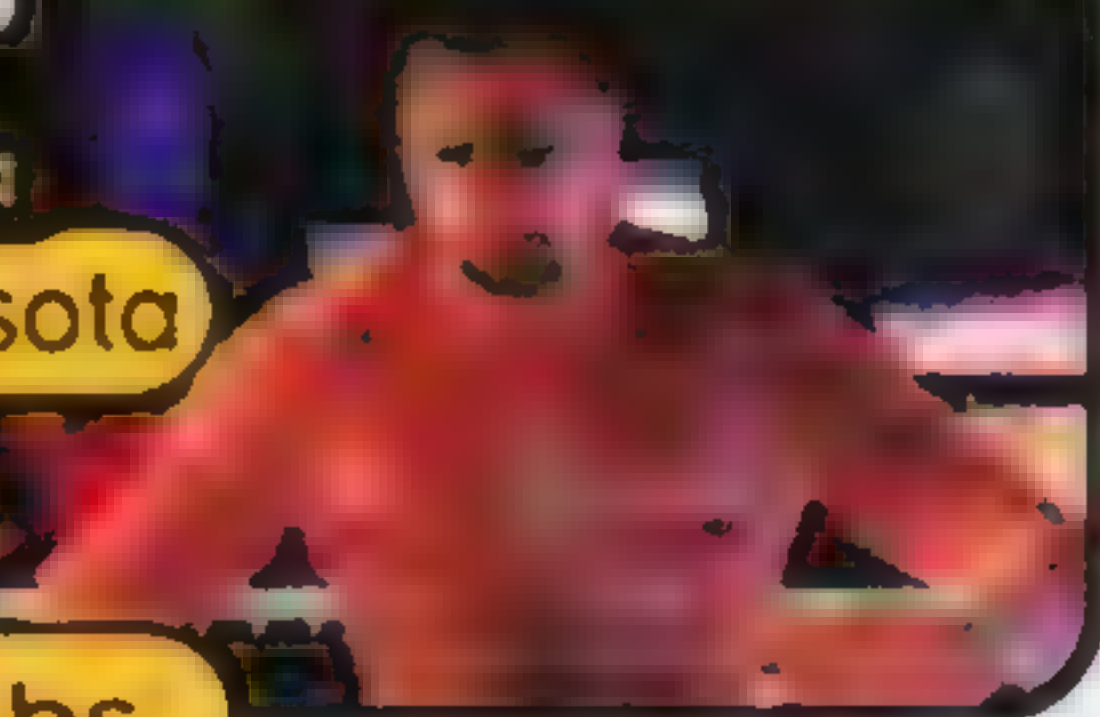
## Jerry Lynn

Lugar de procedencia

Minneapolis, Minnesota

Estatura 5'9"

Peso 212 lbs.



## Nova

Lugar de procedencia

Silicone Valley

Estatura 5'10"

Peso 220 lbs.



## Rhino

Lugar de procedencia

Detroit, Michigan

Estatura 6'3"

Peso 285 lbs.



## Roadkill

Lugar de procedencia

Lancaster, PA

Estatura 6'

Peso 300 lbs.



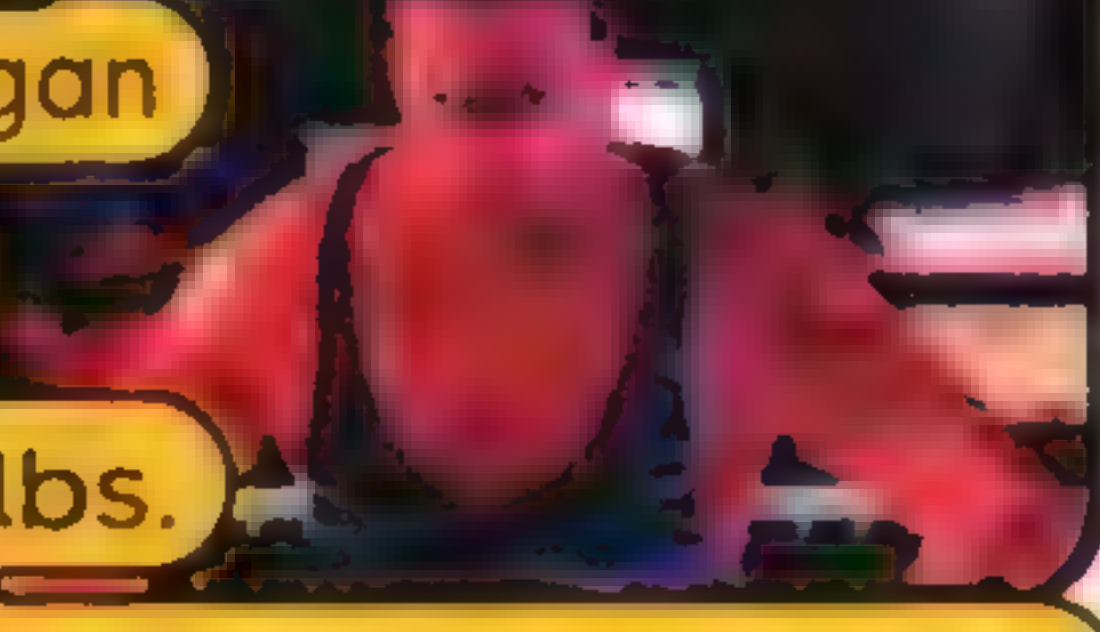
## Rob Van Dam

Lugar de procedencia

Battle Creek, Michigan

Estatura 6'

Peso 237 lbs.



Titulos ECW World Television Championship

ECW World Tag Team Championship  
(with Sabu)

## New Jack

Lugar de procedencia

Atlanta, GA

Estatura 6' 0"

Peso 225 lbs.

Titulos ECW World Tag  
Team Championship  
(with Mustafa)

ECW World Tag Team  
Championship (with  
John Kronus)

## Little Guido

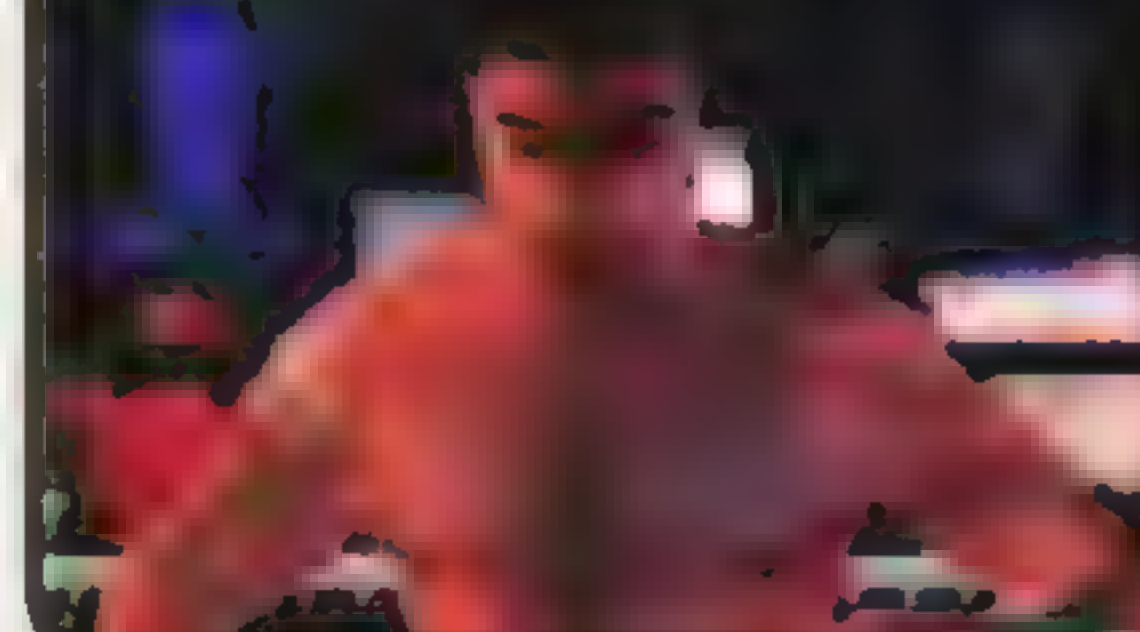
Lugar de procedencia

Sicily, Italy

Estatura 5'9"

Peso 187 lbs.

Titulos ECW World  
Tag Team  
Championships  
(with Tracy  
Smothers)



## Raven

Lugar de procedencia

The Bowery

Estatura 6'1"

Peso 230 lbs.



Titulos ECW World Heavyweight  
Championship

ECW World Tag Team Championship  
(with Stevie Richards)

ECW World Tag Team Championship  
(with Tommy Dreamer)

## Lance Storm

Lugar de procedencia

Calgary, Alberta, Canada

Estatura 5' 11"

Peso 231 lbs.



Titulos ECW World Tag Team Championship  
(with Chris Candido)

## Sabu

Lugar de procedencia

Bombay, India

Estatura 6'

Peso 220 lbs.



Titulos ECW World Heavyweight Championship

ECW World Television Championship

ECW World Tag Team Championship (with Taz)

ECW World Tag Team Championship  
(with Rob Van Dam)

Unrecognized FTW World Championship

## Super Crazy

Lugar de procedencia

Tulancingo, Hidalgo, Mexico

Estatura 5'8"

Peso 90 kilos



## Little Spike Dudley

Lugar de procedencia

Dudleyville

Estatura 5'7"

Peso 155 lbs



Titulos ECW World Tag Team  
Championship (with Balls Mahoney)





## Smothers

Lugar de procedencia

SmothersLand

Estatura 6'1"

Peso 185 lbs.



## DeVito

Lugar de procedencia

Fordham Road in the Bronx, New York City

Estatura 5' 11"

Peso 245 lbs.



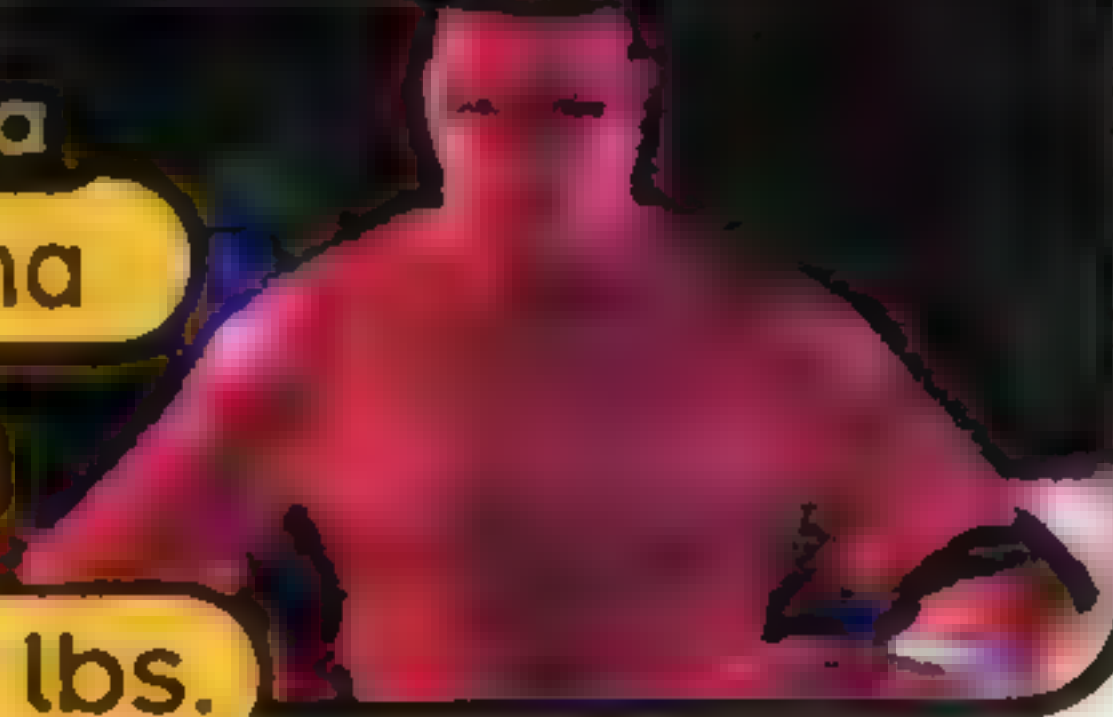
## Simon Diamond

Lugar de procedencia

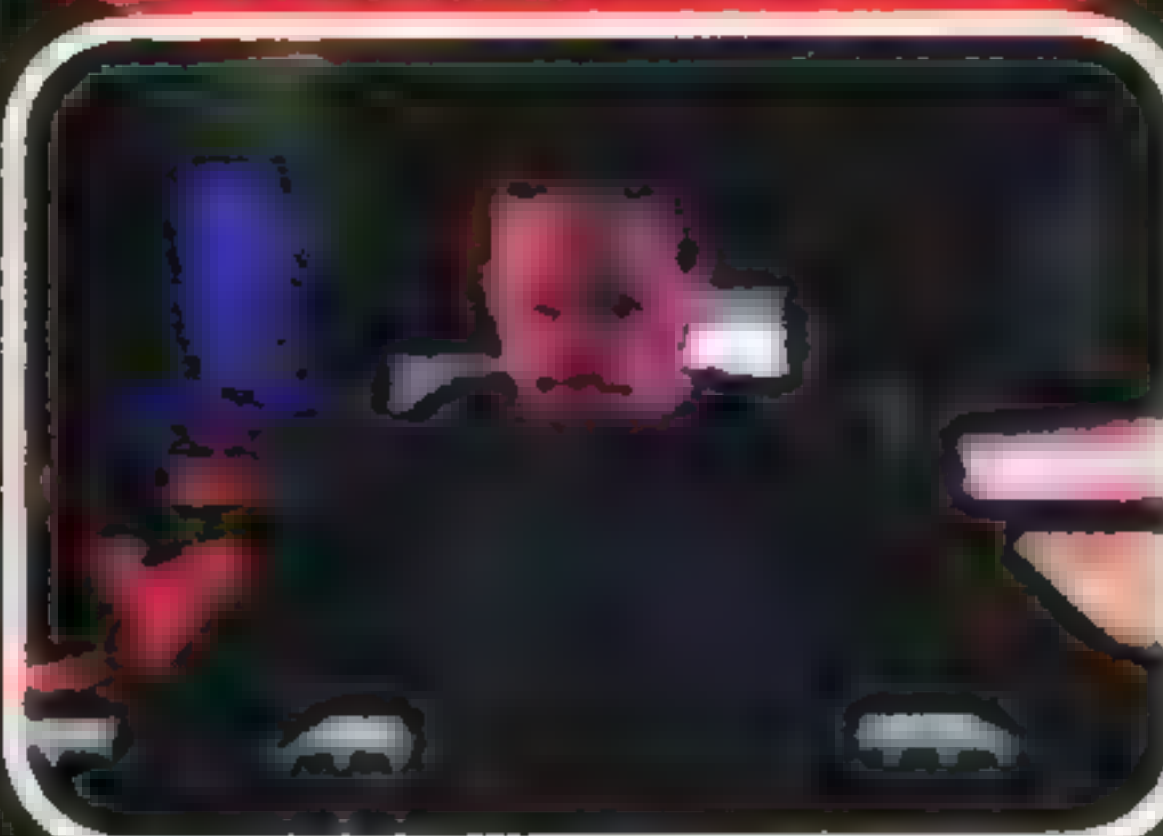
South Bend, Indiana

Estatura 6'1"

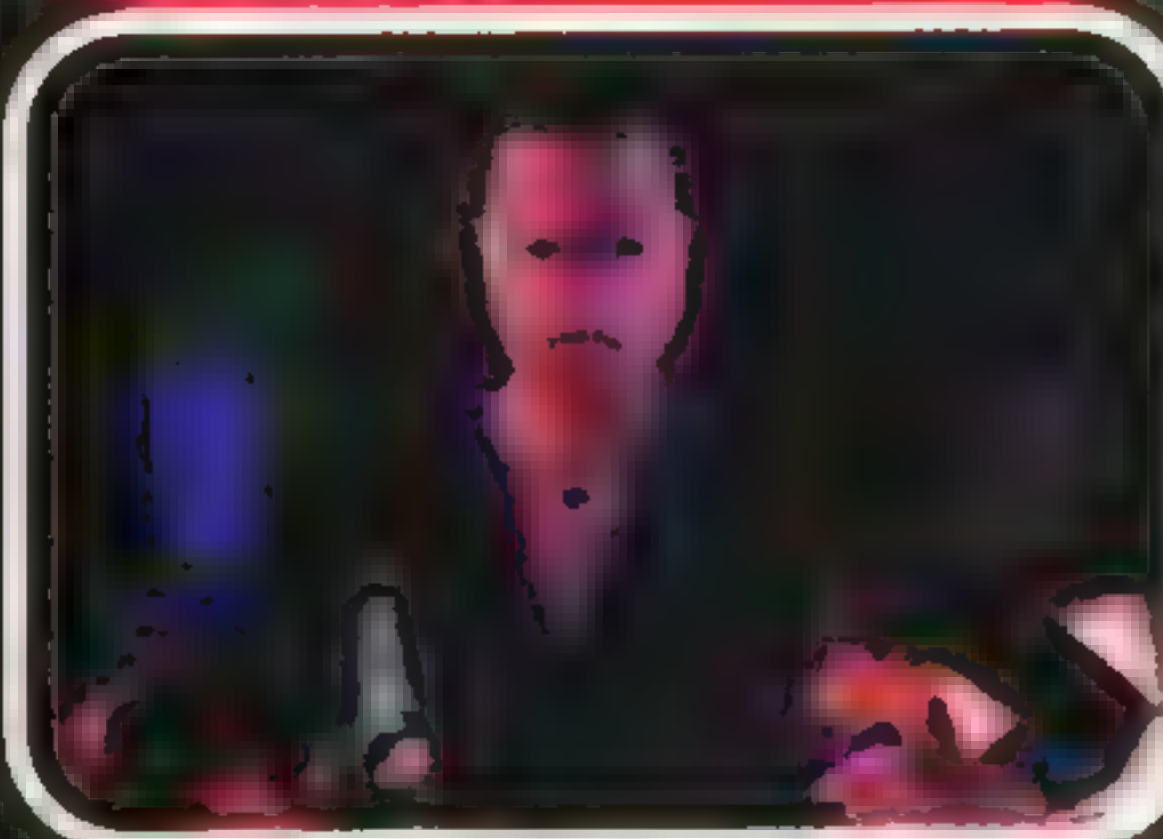
Peso 225 lbs.



## A Master



## Bruzeese



## Buffone



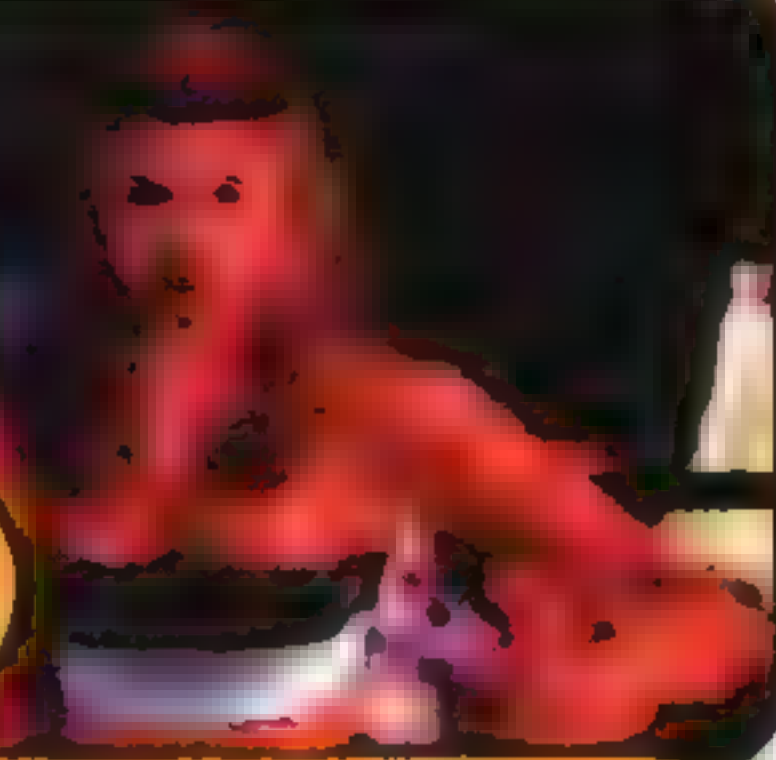
## Francine

Lugar de procedencia

Philadelphia, PA

Estatura You ask her take off the heels!

Peso It is not polite to ask a woman who will spear you her weight!



## Yoshihiro Tajiri

Lugar de procedencia

Japan

Estatura 5'7"

Peso 180 lbs.



## Wild Bill

Lugar de procedencia

Bricktown, New Jersey

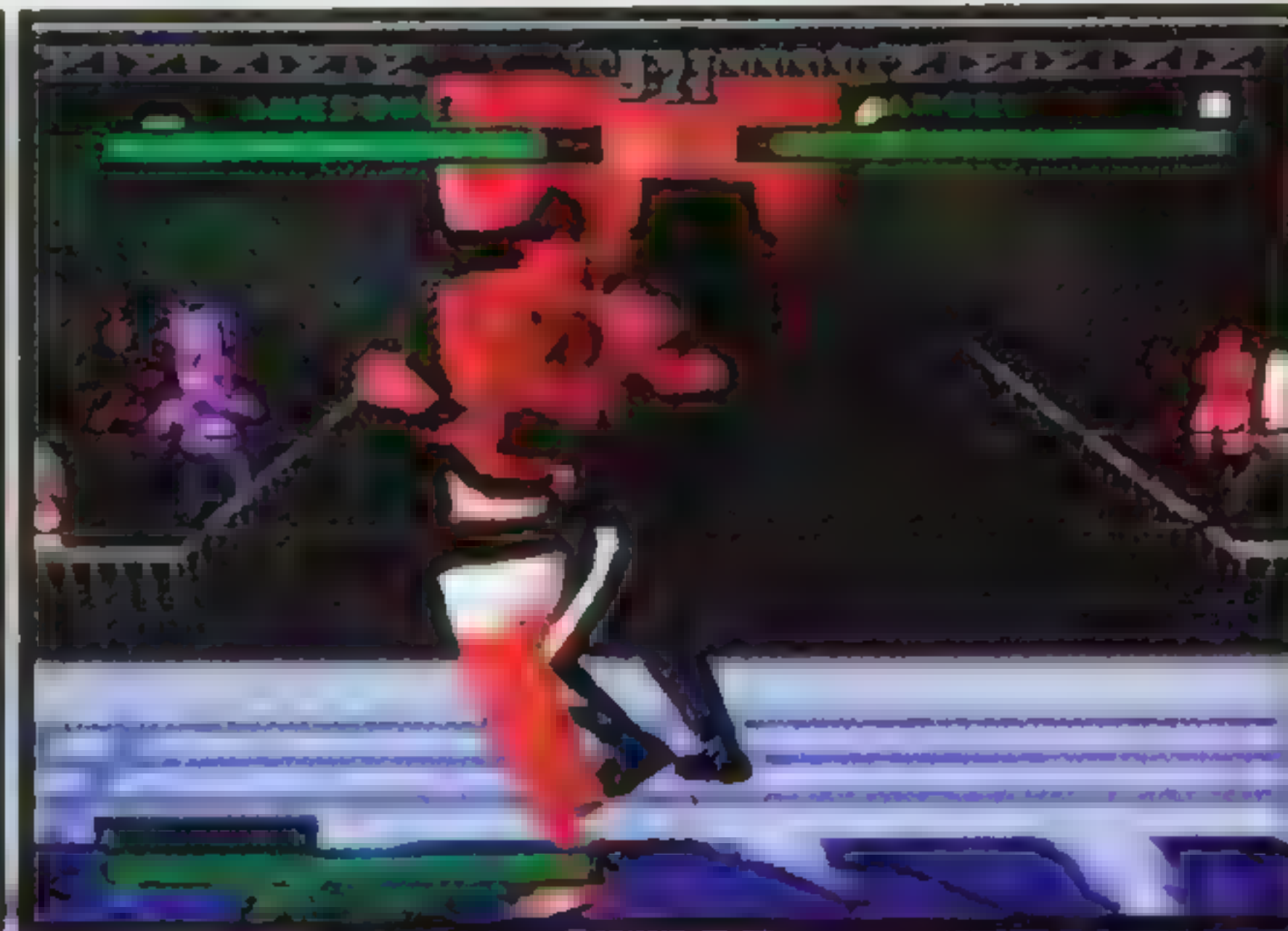
Estatura 6'1"

Peso 240 lbs.



Aparte de la gran lista de luchadores de la ECW, Acclaim anexó algunos peleadores extras representados por algunos de sus trabajadores. A eso llamamos nosotros un buen reconocimiento por su talento y trabajo.

Como podrás apreciar en las fotos, Acclaim realmente se esforzó por mejorar muchísimo la calidad de las imágenes de los personajes, escenarios, además de implementar en extremo la variedad y originalidad de las opciones múltiples y movimientos especiales de cada luchador. Si eres un gran fanático de la lucha libre, no dudamos que este juego te pueda brindar grandes momentos con tus amigos.





# a fondo

## STREET FIGHTER ALPHA WARRIORS DREAMS

**CAPCOM**

Compañía

**GAME BOY COLOR**



Compatible

Clasi-  
fica-  
ción



Desarrollado  
por  
**Virgin  
Interactive**

**8**

megabit

Memoria

**PELEA**

Categoría

Primavera  
Fecha de Salida  
**2000**

El "Abuguen" y el "Oriuquen" son frases tan básicas y tradicionales dentro del lenguaje de quien ha disfrutado y gozado los videojuegos desde 1992 y ya hasta tienen un significado, pues al pronunciarlas, implícitamente se está indicando una secuencia específica que hay que marcar con el control y son perfectas para

hablar de una nueva adaptación de un juego de la serie maestra de Capcom; estamos hablando de Street Fighter Alpha para el GB Color.



Algo que nutrió el éxito de la serie de Street Fighter fueron las adaptaciones al SNES de estos títulos (incluyendo la de Street Fighter Alpha 2, que aunque no fue tan buena como las otras tres, tiene el mérito de ser bastante fiel a la versión original); en contraste, cuando se intentó llevar Street Fighter II al Game Boy, el resultado fue catastrófico, pues pese a los gráficos tan buenos, la movilidad era muy similar a la del juego pirata de SFII que apareció para el Nintendo de 8 bits. Pero el momento de reivindicar siempre llega para todos y ahora Capcom tiene la oportunidad de sacarse esa espinita, quitarle ese negrito al arroz de su historial. ¿Será Street Fighter Alpha para GBC el blanqueador con suavizante de telas que Capcom necesita para quitarle esa manchota a su camiseta? Si quieres saberlo, sigue leyendo.



### OPTION MODE

LEVEL

EASY ★★★★★

HARD

KEY CONFIG.

SET UP

EXIT

Como en todos los juegos, lo primero que verás en éste son las opciones, en donde cambias la dificultad del juego y algunas otras cosas, como el tiempo límite de las peleas, el número de rounds, el handicap, la velocidad y, por supuesto, la configuración de los botones, aunque esta última es muy graciosa, ya que sólo puedes cambiar el puño en A y la patada en B o al revés.



Lo más interesante es que tienes dos modos de juego, el de Arcade, que es el modo normal, y el de Training, en donde

**MODE SELECT**  
**ARCADE MODE**  
**TRAINING MODE**  
**OPTION**

**SET UP**

**ACTION STAND**  
**SPEED NORMAL**  
**EXIT**

puedes entrenar los movimientos básicos y especiales de cada personaje, utilizando de



"punching bag" a otro; claro, si quieres un entrenamiento más rígido, puedes configurar las acciones de tu conejillo de indias, haciendo que ponga guardia, que esté saltando o que se agache. Lo más recomendable es que esté parado sin hacer nada, para que practiques mejor.



El modo de Arcade es el clásico en donde tendrás que enfrentar al resto de los peleadores. Si recuerdas, en los Street Fighters

anteriores al Alpha, tenías que pelear contra todos los personajes y los cuatro últimos jefes siempre eran los mismos, pero aquí, al



igual que en el Alpha de Arcade, pelearás sólo contra algunos y los jefes finales cambian, según el personaje que estés usando, por ejemplo, el jefe final de Ken es Ryu.



En esta versión cuentas con **TODOS** los personajes originales (Incluyendo a los ocultos). En total son trece (también te damos algunos de sus poderes, pero los demás descúbrellos tú sólo, aunque si eres un peleador veterano, no hará falta, pues se marcan igual que en Arcade):







El hombre solitario que busca siempre el significado del arte de pelear, esta vez tiene que aceptar el reto de Sagat, otro peleador que envidia a Ryu en todos los aspectos, además de odiarlo por haberle "adornado" su pecho.

### Movimientos Especiales:

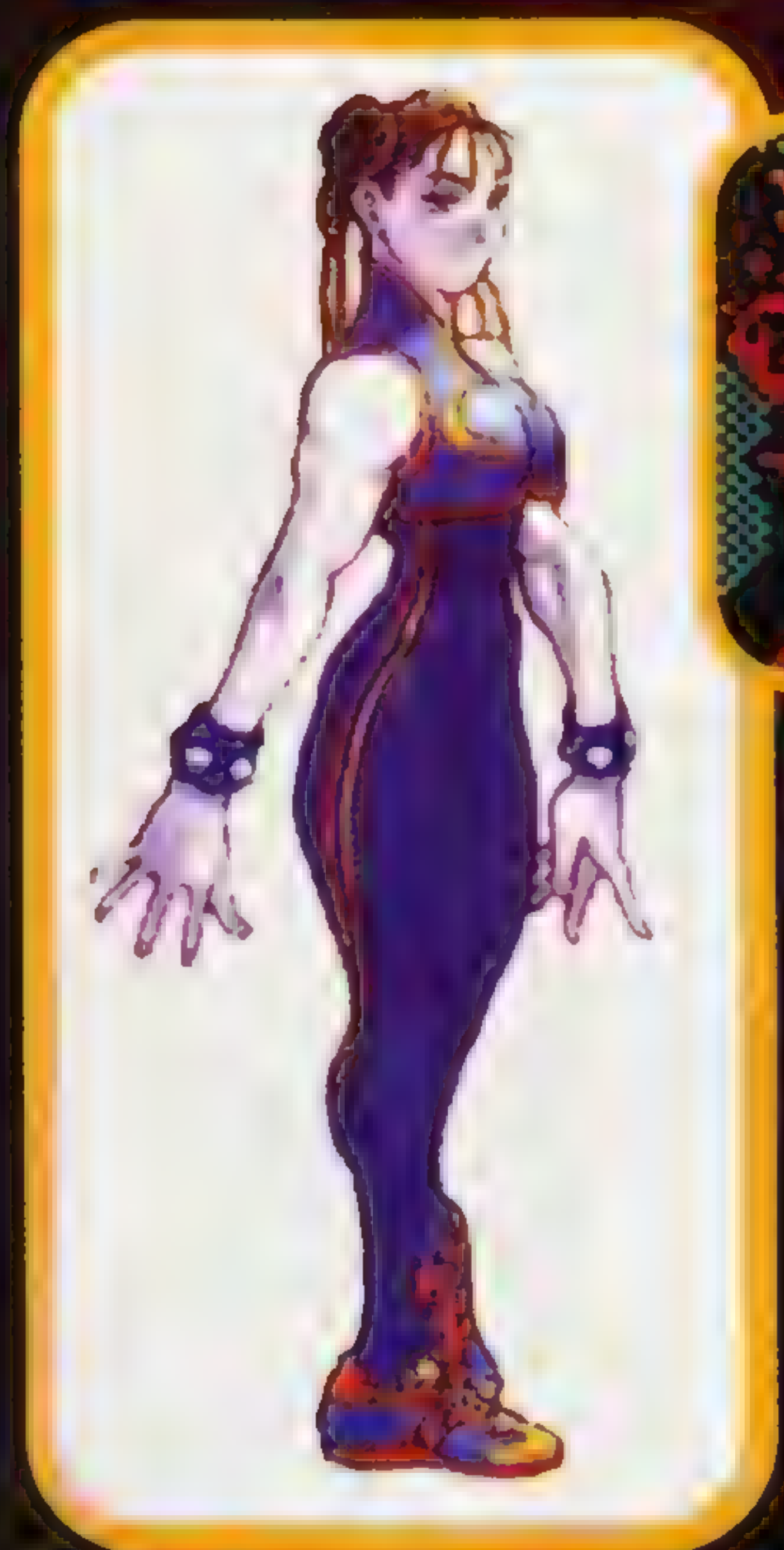
**Hadouken** ▼ ▲ ► + Puño

**Shouryuken** ► ▼ ▲ + Puño

**Tatsumakisenpuukyaku** ▼ ▲ ◀ + Patada

**Súper Especial: Shinkuhadouken**

▼ ▲ ► X 2 + Puño



Esta joven, hermosa y letal agente de la Interpool, acepta la misión de atrapar a M.Bison, motivada también por otro factor: Vengar la muerte de su padre.

### Movimientos Especiales:

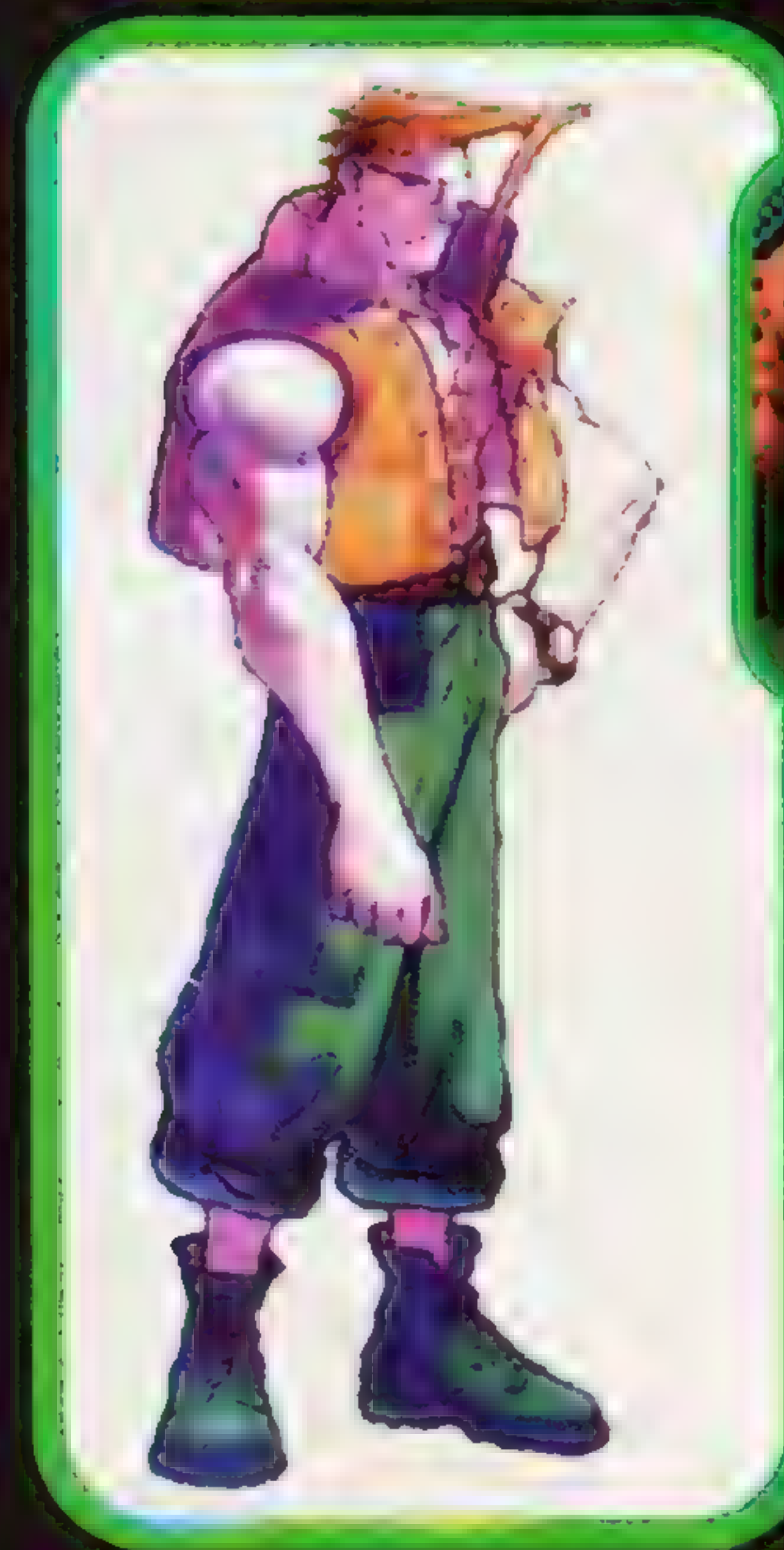
**Kikkoken** ◀ 2 seg., ► + Puño

**Hyakuretsu Kyaku** Patada Repetidamente

**Tensho Kyaku** ▼ 2 seg., ▲ + Patada

**Súper Especial: Kikkoujo**

▼ ▲ ► X 2 + Puño



Un soldado duro, disciplinado y amigo de Guile, tiene que enfrentar la misión especial de capturar a M.Bison... pero su destino ya está trazado.

### Movimientos Especiales:

**Sonic Boom** ◀ 2 seg., ► + Puño

**Flash Kick** ▼ 2 seg., ▲ + Patada

**Súper Especial: Crossfire Blitz**

◀ 2 seg., ► ◀ ► + Patada



El es el mejor amigo de Ryu... y su rival (¿?). Junto con Ryu aprendió las artes del Hadouken y él, junto con su mejor amigo, tienen la extraña costumbre de que al verse, que es muy rara la vez, se agarran a golpes...

### Movimientos Especiales:

**Shoryuugen** ➤ ▼ ▲ + Puño

**Tatsumakisenpuukyaku** ▼ ▲ ◀ + Patada

**Zenpou Tenshin** ▼ ▲ ◀ + Puño

**Super Especial: Shoryuureppa**

▼ ▲ ➤ X 2 + Puño

Salido desde Metro City, Guy, quien es experto en el arte ninja del Bushin, ha decidido poner muy en alto el nombre de su disciplina y tiene la intención de derrotar a los peleadores más fuertes del mundo.

### Movimientos Especiales:

**Bushin Run** ▼ ▲ ➤ + Patada

**Bushin Inazuna Otoshi** ▼ ▲ ➤ + Puño

**Bushin Senpuukyaku** ▼ ▲ ◀ + Patada

**Súper Especial: Bushin Gorai Kyaku**

▼ ▲ ➤ X 2 + Patada

Este "hooligan" inglés, quien conoció a Ryu y a Ken desde el primer Street Fighter, se ha enterado de que un tal M. Bison está reclutando gente para su nuevo imperio Shadowloo, así que está decidido a demostrar que él es a quien busca... aunque no logre entrar a la organización.

### Movimientos Especiales:

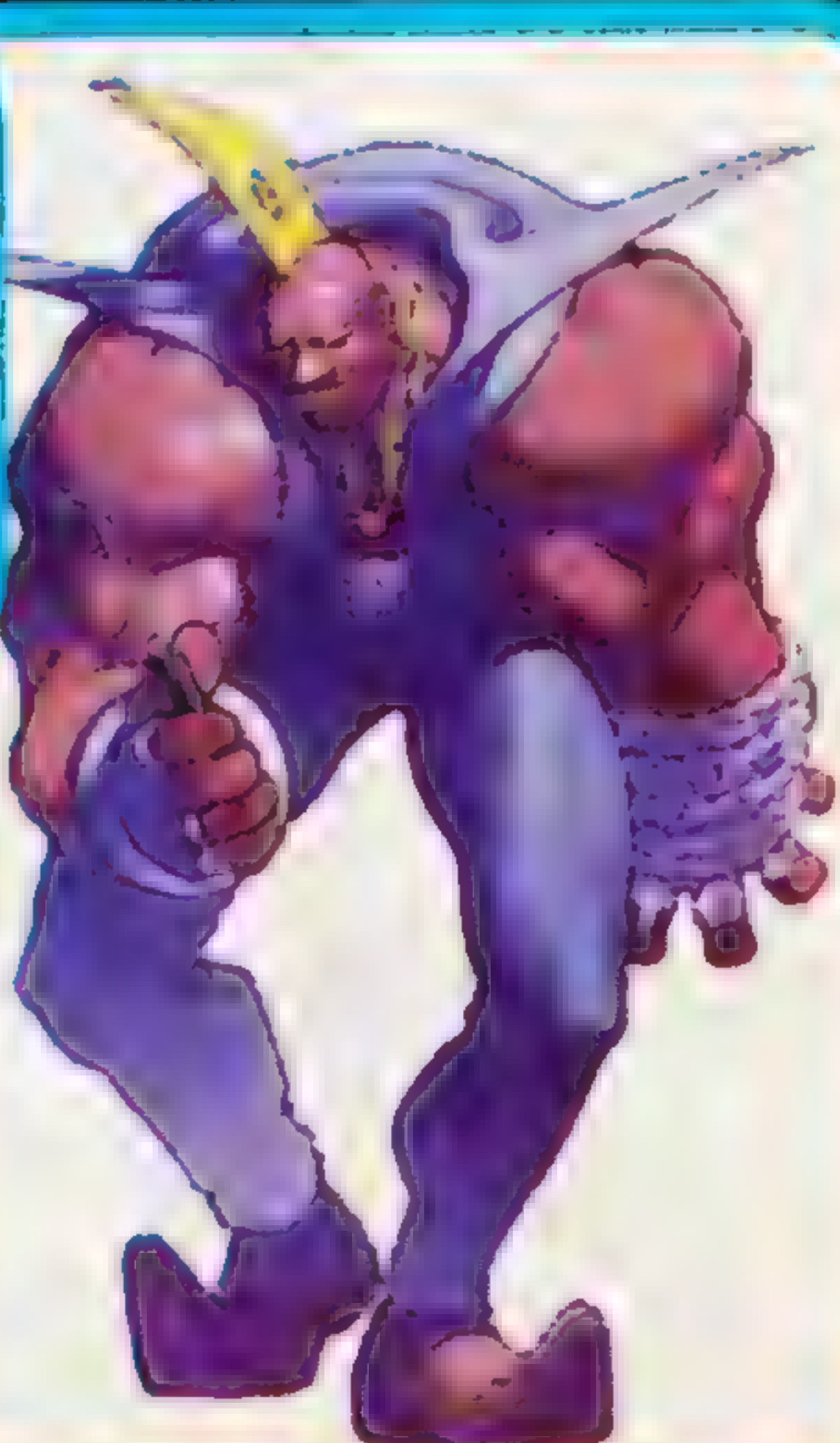
**Bull Head** ◀ 2 seg., ➤ + Puño

**Bull Horn** Deja presionado puño o patada y suelta el botón (entre más tiempo lo dejes presionado, más daño causará)

**Body Splash** En el aire marca ▼ + Puño Fuerte

**Súper Especial: The Birdie**

◀ 2 seg., ➤ ◀ ➤ + Puño







Sodom, o Katana, como se le conoce en Japón, es uno de los pilares de la organización Mad Gear, que le da dolores de cabeza a Haggar, a Cody y a Guy en Metro City. Sodom está dispuesto a demostrarle a todos por qué Mad Gear es tan... tan... pues tan molesta.

### Movimientos Especiales:

**Jigoku Scrape** ▼ ▲ ▶ + Puño

**Butsumetsu Buster** ▼ ▲ ▶ ◀ + Puño

**Daikyo Burning** ▼ ▲ ▶ ◀ + Patada

**Súper Especial: Meido No Miyage**

▼ ▲ ▶ X 2 + Puño



Adon es el mejor alumno y guardaespaldas de Sagat. Ladinamente, él se siente capaz de demostrarle a Sagat que el alumno ya superó al maestro y con su Mue Thai está dispuesto a darle un par de buenas patadas.

### Movimientos Especiales:

**Jaguar Kick** ◀ ▼ ▲ + Patada

**Jaguar Knee** ▼ ▲ ▶ ◀ + Patada

**Jaguar Tooth** ▶ ◀ ▼ ▲ ◀ + Patada

**Súper Especial: Jaguar Revolver**

▼ ▲ ◀ X 2 + Patada



Rose es una mujer misteriosa que para pelear utiliza un arte místico. Con sus poderes extrasensoriales, ella detectó un poder oscuro y maligno en la Psicoquinesis de M.Bison y está dispuesta a derrotarlo.

### Movimientos Especiales:

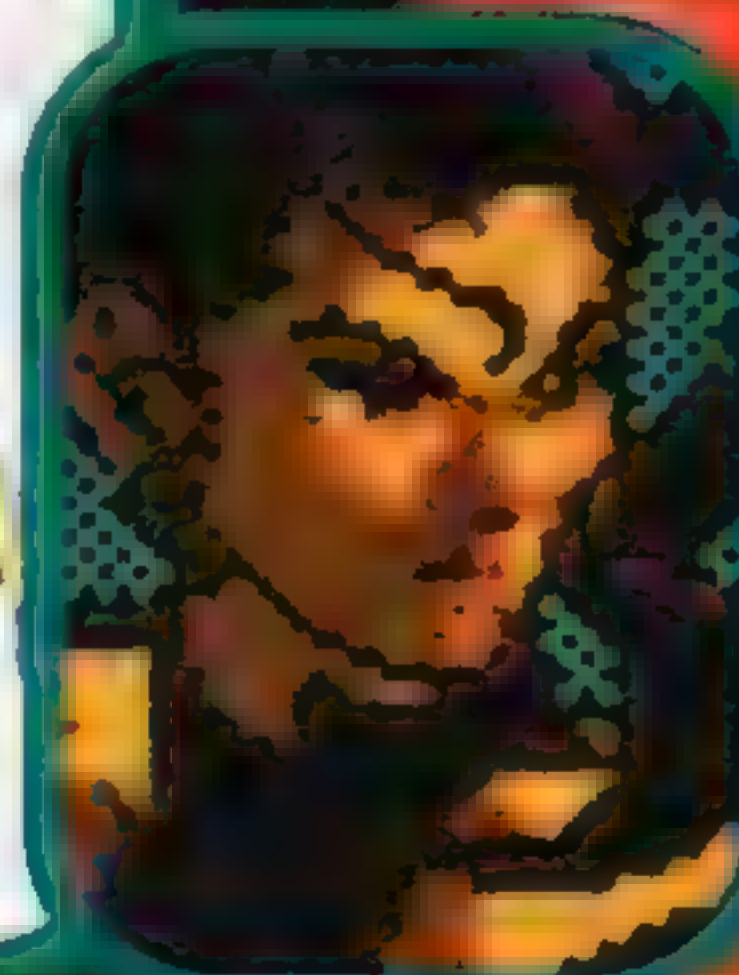
**Soul Spark** ◀ ▲ ▼ ▲ ▶ + Puño

**Soul Throw** ▶ ▼ ▲ + Puño

**Soul Absorb** ▼ ▲ ◀ + Puño

**Soul Illusion**

▼ ▲ ▶ X 2 + Patada





El rey del Mue Thai, peleador veterano y al servicio de M.Bison. Tiene como misión servir a la organización Shadowloo y proteger a su amo, pero como meta personal, ansía eliminar a Ryu por la cicatriz que éste le hizo en su pecho.



### Movimientos Especiales

High Tiger Shot ▼ ▲ ► + Puño

Low Tiger Shot ▼ ▲ ► + Patada

Tiger Uppercut ► ▼ ▲ + Puño

Tiger Knee ► ▼ ▲ + Patada

### Super Especial Tiger Raid

▼ ▲ ◀ X 2 + Patada

### Akuma



El es el hermano del maestro de Ryu y Ken. Akuma sólo busca terminar con cualquier osado guerrero que tenga en su mente el absurdo y chistoso pensamiento de derrotarlo.

### Movimientos

¿¿¿¿¿¿¿¿¿¿??????????

Dueño de la fuerza oscura de la psicoquinesis, M.Bison está seguro de que su poder es supremo y busca a los mejores guerreros del mundo para tenerlos a su servicio y así tenga más tiempo libre después de que conquiste el planeta.



### M. Bison

¿¿¿¿¿¿¿¿¿¿??????????

### Dan Hibiki



El padre de Dan fue asesinado por Sagat en una pelea brutal, en donde Sagat perdió un ojo. El propósito de Hibiki es vengar a su padre y de paso hacernos reír a todos viendo cómo lo golpean.

### Movimientos

¿¿¿¿¿¿¿¿¿¿??????????





Algo excelente al momento de pelear es que puedes ejecutar los combos clásicos de este juego sin problema alguno... bueno, con sus diferencias.



Como el Game Boy no tiene mas que dos botones para la acción, los programadores recurrieron a la técnica del anterior que consiste en que un botón es puño y el otro

patada, pero cambian la fuerza dependiendo del tiempo que dejes presionado el botón, o sea que si lo presionas rápido, darás un golpe débil y si lo dejas apretado, harás un golpe fuerte; los golpes medios quedaron fuera, así que los combos que requieran de esa intensidad, no los puedes ejecutar pero aún así los combos que salen son casi todos. También está incluida la opción de Auto Combo de Street Fighter Alpha.



Todos los escenarios de la versión original están aquí, como la Muralla China de la escena de Chun Li y la representativa, en donde de fondo está la tienda Son-Son. Afortunadamente, como en Arcade no había muchos escenarios, fue fácil que todos pudieran ser incluidos en esta conversión. La pregunta es: ¿también estarán los escenarios ocultos? Eso pronto lo sabremos.



En Street Fighter Alpha de Arcade, si

terminabas con un rival utilizando un Movimiento Súper Especial, aparecía un flashazo para hacer más espectacular una victoria, y esta opción no quedó fuera de esta adaptación.



El movimiento "Alpha Counter" que consiste en contraatacar a un enemigo mientras te golpea, también está presente. Para ejecutarlo deberás tener por lo menos un nivel de poder (el de la barrita de abajo); espera a que el enemigo te golpee y mientras bloqueas su ataque con guardia, haz la secuencia del Hadouken junto con puño o patada.







También todos los personajes cuentan con todos los movimientos, incluyendo los movimientos

especiales y súper especiales. Gracias a la movilidad, no es nada difícil marcarlos y hacerlos es bastante natural.

Al hacer un movimiento súper especial, también se oscurecerá la pantalla por un momento. Claro, también existen los

agarres. En este aspecto a esta versión no le faltó

nada, con decirte que

hasta los "Taunts" (retos) también los

puedes hacer presionando Select.

Y hablando de movimientos, el número

de frames que tienen las animaciones de

cada personaje, son suficientes para que

todo el juego se vea fluido y bastante bien.



Debido a obvias limitaciones del sistema, la música no es idéntica a la versión original, sin embargo las adaptaciones que los programadores hicieron del Sound Track original a este título son bastante buenas. Algo que nos hubiera gustado es que, ahorita que está de moda incluir voces digitalizadas en los juegos de GBC, hubieran utilizado algunas voces para los peleadores, pero éstas no se incluyeron... ni modo... pero es bastante entretenido que tú las hagas mientras juegas, nada más que tendrás que aprender a pronunciar de corridito "Shinkutatsumakisenpuukyaku"



Contestando la pregunta del principio, SI, Street Fighter Alpha para Game Boy Color es el blanqueador con suavizante de telas que Capcom necesitaba para borrar la manchota que dejó Street Fighter II en el Game Boy. Bueno, siendo sinceros, SFII a muchos no les gustó y tenías que ser muy fan para que dijeras "pues sí está medio feo, pero escucha la música, ve las gráficas, blah, blah, blah" (como nos pasó a nosotros), sin embargo, la diferencia que hay con SFA es gigante. Este título es una excelente adaptación. Y si te estás preguntando que a lo mejor no tiene todos los movimientos, o toda la música o toda la emoción, te podemos decir que no pienses en eso, ya que aquí encontrarás TODO lo de la versión original. Sin duda alguna, Street

Fighter Alpha de GBC es un título altamente recomendable y lo podemos considerar el mejor juego de peleas para este sistema.



SCORE RANKING			
1ST	RYU		
	CNM	741900	
2ND	50000	RYU	RYU
3RD	40000	KEN	KEN
4TH	30000	NSH	CHARLIE
5TH	20000	CHN	CHUN-LI



# a fondo

## HARVEST MOON 64

Por fin, para todos los jugadores que gustan de ambientes virtuales, esta es una gran opción para tener grandiosas horas de sano entretenimiento. A diferencia de otros juegos de este tipo como Sim City, aquí deberás hacerte cargo de una granja, así como lo oyes, debes encargarte del cultivo de diversos vegetales, la crianza de gallinas, ovejas y vacas, aparte debes cuidar a tu perro y a tu caballo, ya que ellos también te pueden dejar bastantes beneficios.

Como puedes ver es bastante similar a su predecesor que salió para el Super Nintendo, pero con nuevas opciones que son los festivales, temporadas más ajustadas a un calendario y con diferentes climas, festividades, entre otras cosas.



## Historia

Después de varios años de senilidad, tu abuelo pasa a mejor vida y te hereda su granja de la cual debes hacerte cargo. En sí, el objetivo del juego es tener una vida apacible, hacer de tu granja una gran empresa, tener una buena vida social con tus vecinos y conseguir una esposa (cuando ya hayan pasado algunos años, por supuesto). Aunque sólo el inicio y algunas partes del juego son guiadas, en general, tú haces tu propia historia, ya que



desde el momento en que puedes personalizar casi todo, te da una gran libertad para hacer con tu vida prácticamente lo que quieras.

NAISUME  
Serious Fun™

Compañía



Accesorio



No de jugadores



Clasificación



Desarrollado por

128  
megabits

Memoria

RPG

Categoría

Diciembre  
1999  
Fecha de Salida



Como ya lo comentamos, debes de hacer que tu granja sea una empresa productiva, hay muchos elementos que debes de tomar en cuenta. Antes que nada, en tu casa encontrarás tu cama (indispensable para descansar de noche o cuando estás enfermo) y junto a ella, el diario en donde podrás guardar tus avances y un calendario para que te fijas bien en la fecha. Ahí también encontrarás la T V en donde podrás ver 4 canales para informarte tanto del clima del siguiente día, como de las próximas



festividades o de problemas en general acerca del cuidado de animales. También encontrarás un baúl para guardar herramientas (para que no andes cargando con toda la utilería todo el tiempo). Cuentas con un gallinero en donde podrás guardar a tus gallinas (¡que obvio) cuando llueva y darles de comer aunque te recomendamos que tengas un corral afuera para que se alimenten

por sí mismas en los días soleados. Otra de las ventajas es que cuentas con un empollador de huevos, así podrás criar hasta 6 gallinas que prácticamente te darán un ingreso diario de un huevo por gallina adulta. Por otra parte, tienes un establo, en donde podrás criar tanto ovejas como vacas. Las ovejas te darán lana y las vacas leche, sin embargo debes tener en cuenta que ambos animales necesitan pastura para poder sobrevivir. Una parte muy importante es el área para sembrar aunque prácticamente puedes sembrar en cualquier lado, pero antes necesitas arar la tierra para colocar las semillas.

Cada temporada tiene sus tipos de cosechas, que por lo general no sirven para el resto de las temporadas. Te recomendamos de sobremanera regar tus plantas diariamente, ya que así acelerarás el proceso de crecimiento.

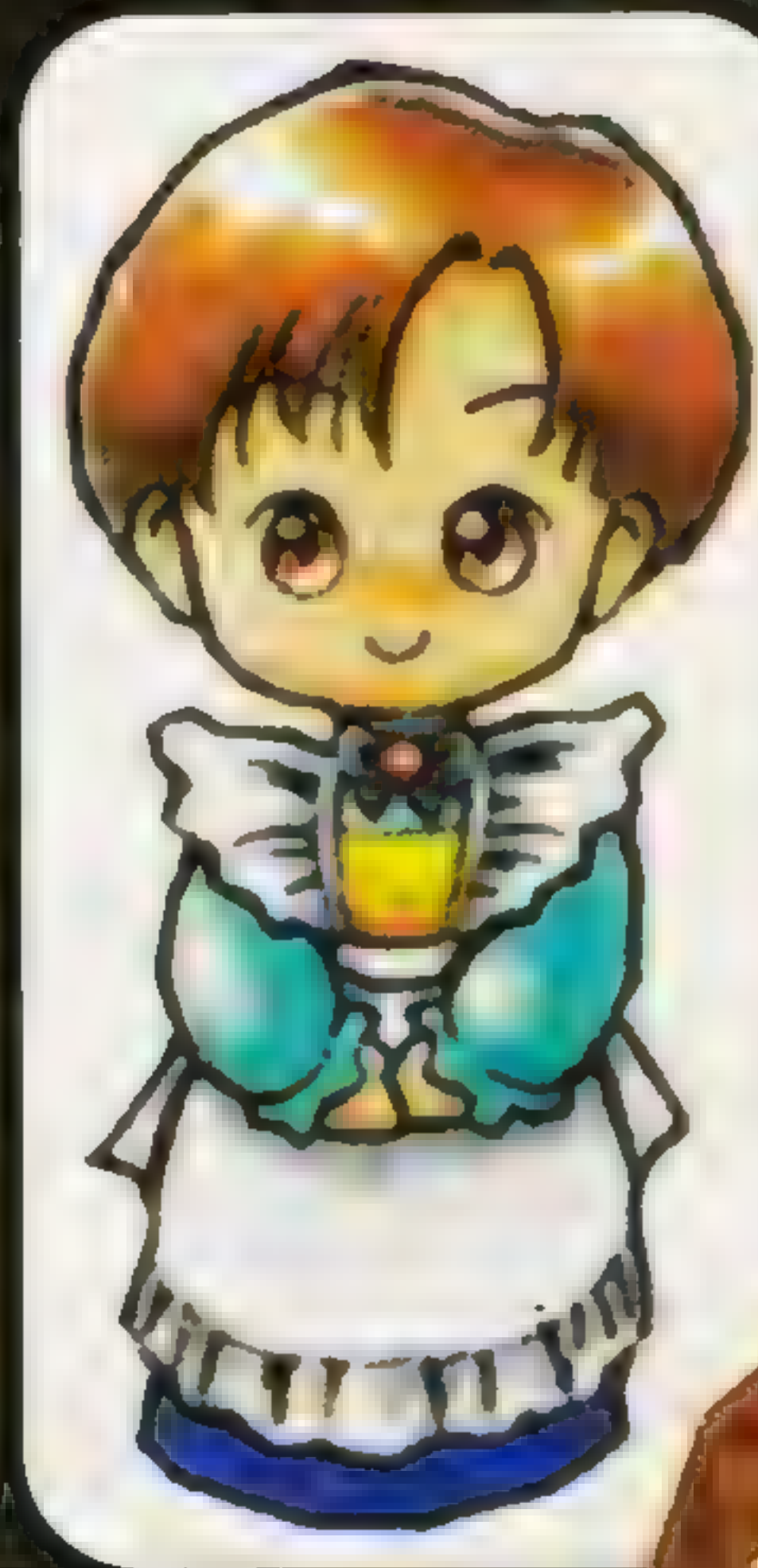
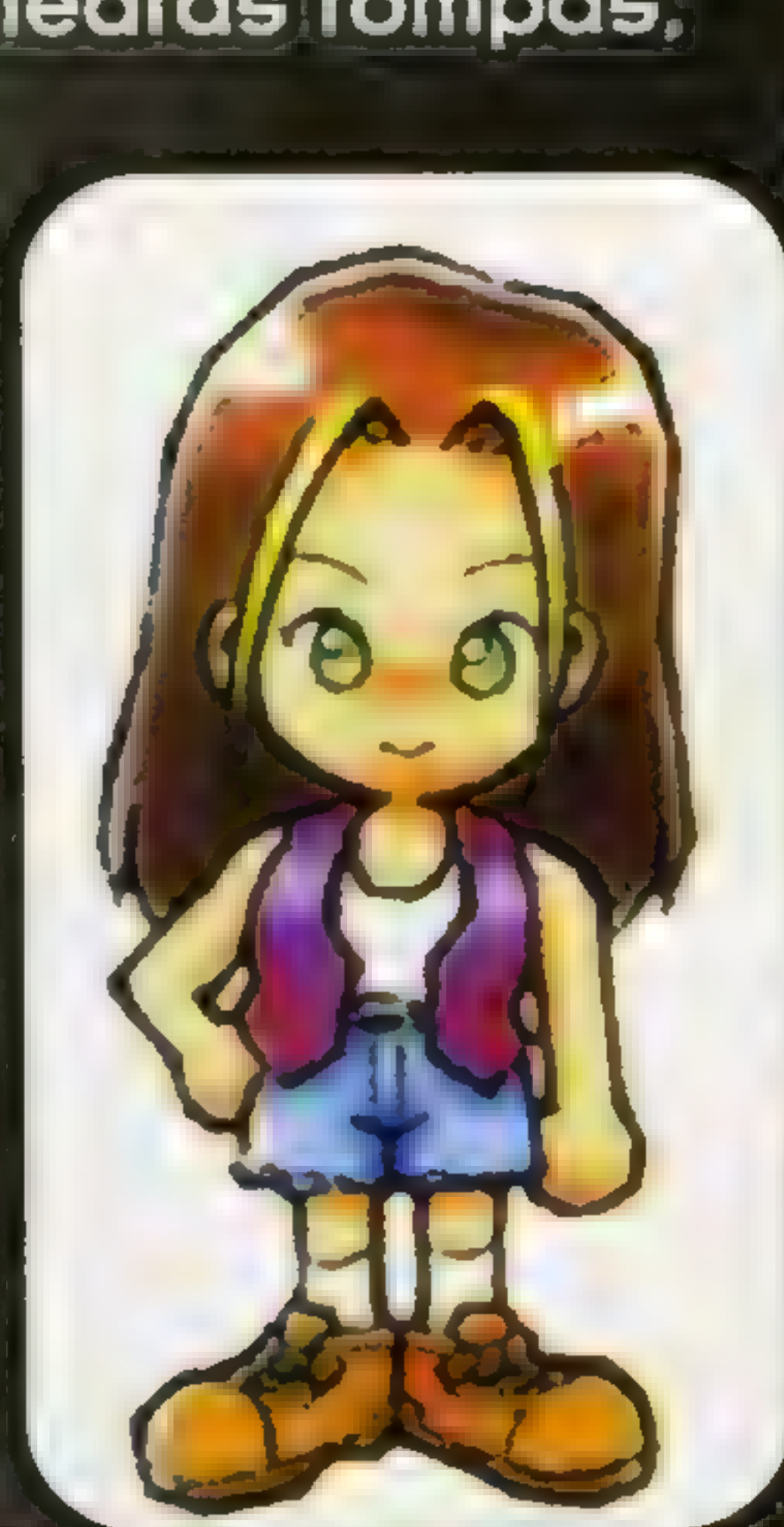
Las herramientas más útiles te las dan al comenzar el juego, sin embargo debes conseguir o comprar otras más a lo largo del juego. Utiliza las herramientas adecuadamente para que a la larga sean más productivas, como quien dice, que entre más la uses, mayor desempeñarán su función, por ejemplo, al principio, te costará bastante

## Herramientas!

trabajo romper las piedras que hay en tu propiedad con el martillo, sin embargo, entre más piedras rompas,



en un futuro, podrás dar golpes más fuertes para romper las grandes piedras con menos golpes. Sin embargo, debes recordar no cansarte demasiado al realizar cualquier tarea, ya que demeritará en tu rendimiento para hacer subir de nivel cualquier herramienta. Por otra parte, algunas herramientas te pueden servir para algo extra, por ejemplo, el pico para arar, también te sirve para escarbar y encontrar tesoros escondidos.





## Eventos Sociales

No podían faltar las festividades en un pueblo, sobre todo los típicos concursos de vegetales, de crianza, al igual que eventos especiales como fuegos

pirotécnicos o competencias de natación. Todo esto te servirá para familiarizarte con los lugareños, al igual que hacer grandes



amigos. Aquí también podrás aprovechar para conquistar a la dama de tu elección o simplemente para pasar un buen rato. En la mayoría de los eventos, puedes comprar cosas únicas o pasar el tiempo compitiendo para ganar un excelente premio.

## Hobbies

Aunque puedes perder el tiempo como a ti mejor te parezca, siempre hay algo en lo que te puedes entretener y sacar algún provecho (por ejemplo jugando videojuegos y



escribiendo para una revista). Uno de estos pasatiempos puede ser la pesca. Gracias a que esta actividad no requiere esfuerzo físico, puedes disfrutar el pescar ya sea para conseguir alimento o para vender los pescados, ya que los más grandes son muy bien pagados.

## Remodelación de tu Casa

Al tener ingresos periódicos de dinero y haber cortado



bastantes troncos, podrás remodelar tu casa.

En la parte noroeste del pueblo encontrarás a los carpinteros que te podrán hacer cualquier tipo de trabajo, construir una segunda planta para tu

casa, un invernadero, o hasta la cuna para un bebé (aunque eso lo puedes dejar para muy a futuro), pero recuerda que los precios son altos y necesitarás bastante leña para que puedan hacerte el trabajo.

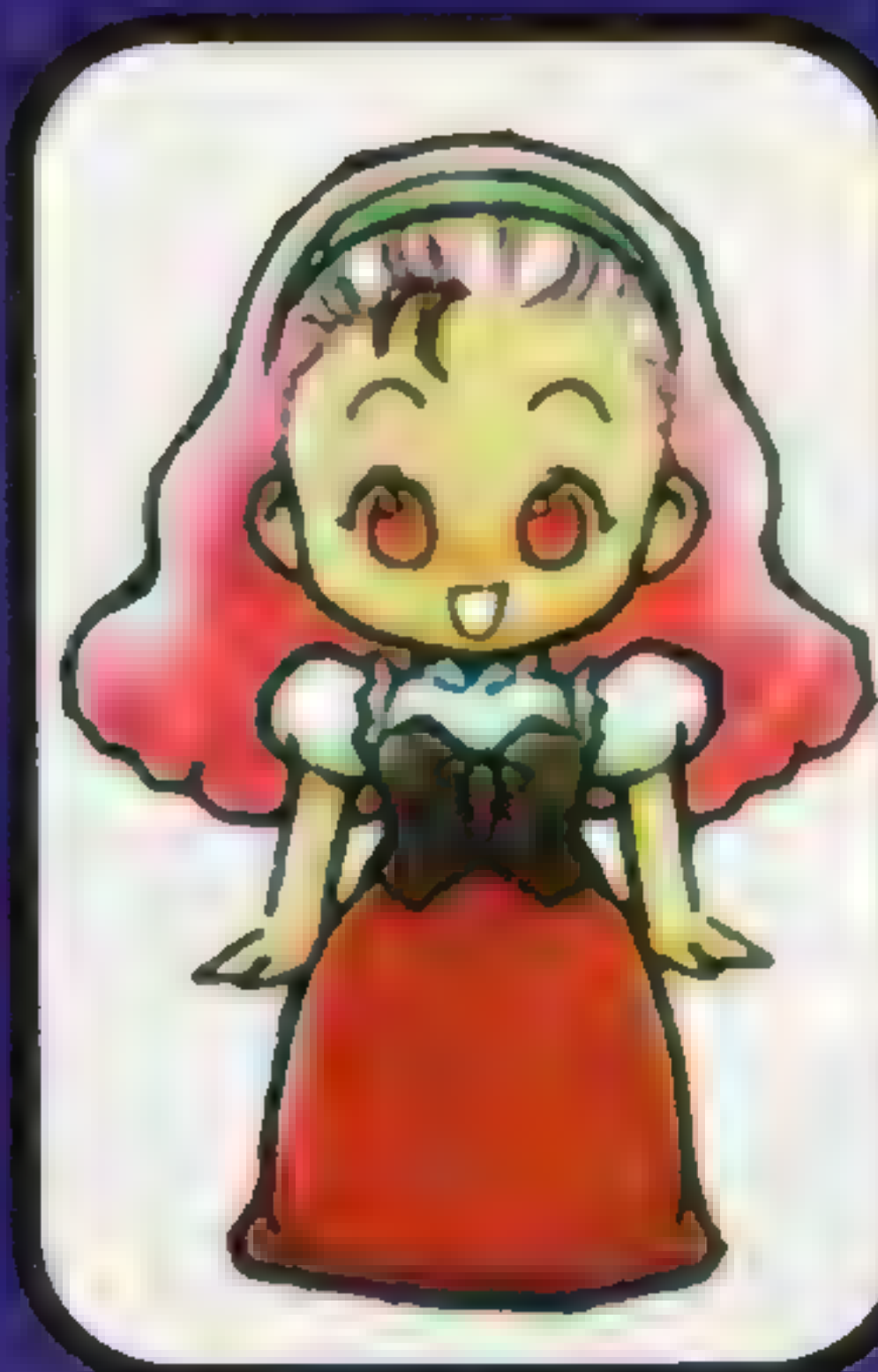
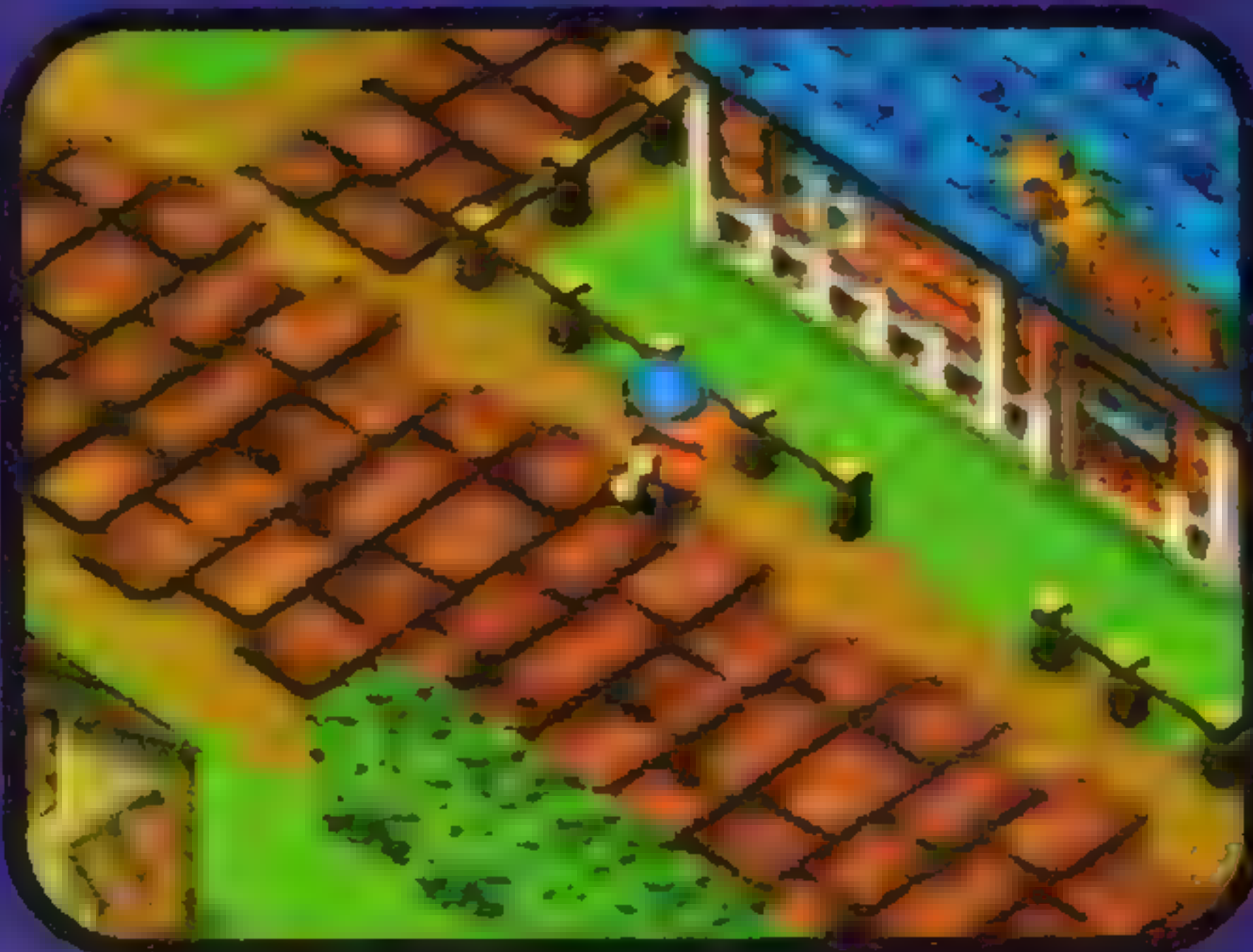
## Dinero:





# Pueblo:

Es importante que te familiarices con todos los lugares tanto del pueblo como sus cercanías, siempre necesitarás la ayuda de alguien. Por otra parte, te conviene hacer amistades con casi todo el pueblo, ya que los favores están a pedir de boca. Casi todas las casas y lugares tienen



algo que ofrecer, en el pueblo encontrarás la taberna en donde podrás hacer buenas amistades, la tienda de semillas para cosechar los

vegetales de la temporada, también hay una tienda de herramientas y una de antigüedades, una librería y hasta una comadrona que te será de gran utilidad cuando decidas tener hijos.



Fuera del pueblo encontrarás el Green Ranch, donde podrás comprar animales y casi todo referente a ellos.



Cerca del río está la cabaña de los constructores así que podrás acudir a ellos para hacer remodelaciones en tu granja. En la montaña encontrarás un buen restaurante turístico en donde podrás disfrutar de grandes manjares. Un lugar que no debes de dejar de visitar es la mina, ahí te encontrarás con unos enanos con los que podrás excavar para encontrar piedras preciosas que podrás vender a un excelente precio.

Hay muchos lugares más en donde podrás recrearte tú solo o con tu pareja, así que es mejor que trates de revisar cada uno de ellos.

Cualquier actividad que desempeñes te puede generar algún tipo de ingreso, ya sea cultivando, criando o pescando, sin embargo, hay otra actividad que relativamente te ayuda mucho al principio y es la recolección de frutos silvestres. Al recolectarlos en las diferentes áreas del pueblo los almacenas y luego los dejas en la caja para venta, así en cuanto en cuanto llegue el comprador tendrás tus ganancias según la cantidad de frutos que hayas juntado, aunque este ingreso puede ser pequeño, no deja de ser una lanita más, que utilices para invertir en otras actividades. Una vez que tengas tu granja bajo control, tendrás más oportunidades de entrar a las diferentes competencias para ganar algún tipo de premios, que por lo general es dinero.



## Tú también debes cuidarte:

Al igual que debes cuidar a tus animales para alimentarlos, mimarlos, protegerlos de la lluvia y contratiempos, o a tu cosecha regarla diariamente para que te dé frutos, tú también debes tomar ciertos cuidados para mantenerte en buenas



demasiadas energías y así aguantar un poco más el trabajo. Al alimentarte bien, evitarás enfermarte muy seguido.

condiciones. Recuerda no sobrepasarte haciendo cualquier actividad y mucho menos bajo la lluvia, ya que esto seguramente te tirará en la cama por un día completo. Por otra parte, si ves que ya estás algo cansado, puedes tomar alimento para no perder

## El Tiempo

Es muy importante que te organices muy bien para sacarle el mejor provecho a tus actividades diarias. Te recomendamos que en las mañanas alimentes a tus animales al igual que a tus sembradíos, después hagas cualquier reparación y como a las 3:00 PM

salgas al pueblo ya sea para comprar semillas, alimento para tus animales o para comprarte un buen pastel en la panadería.

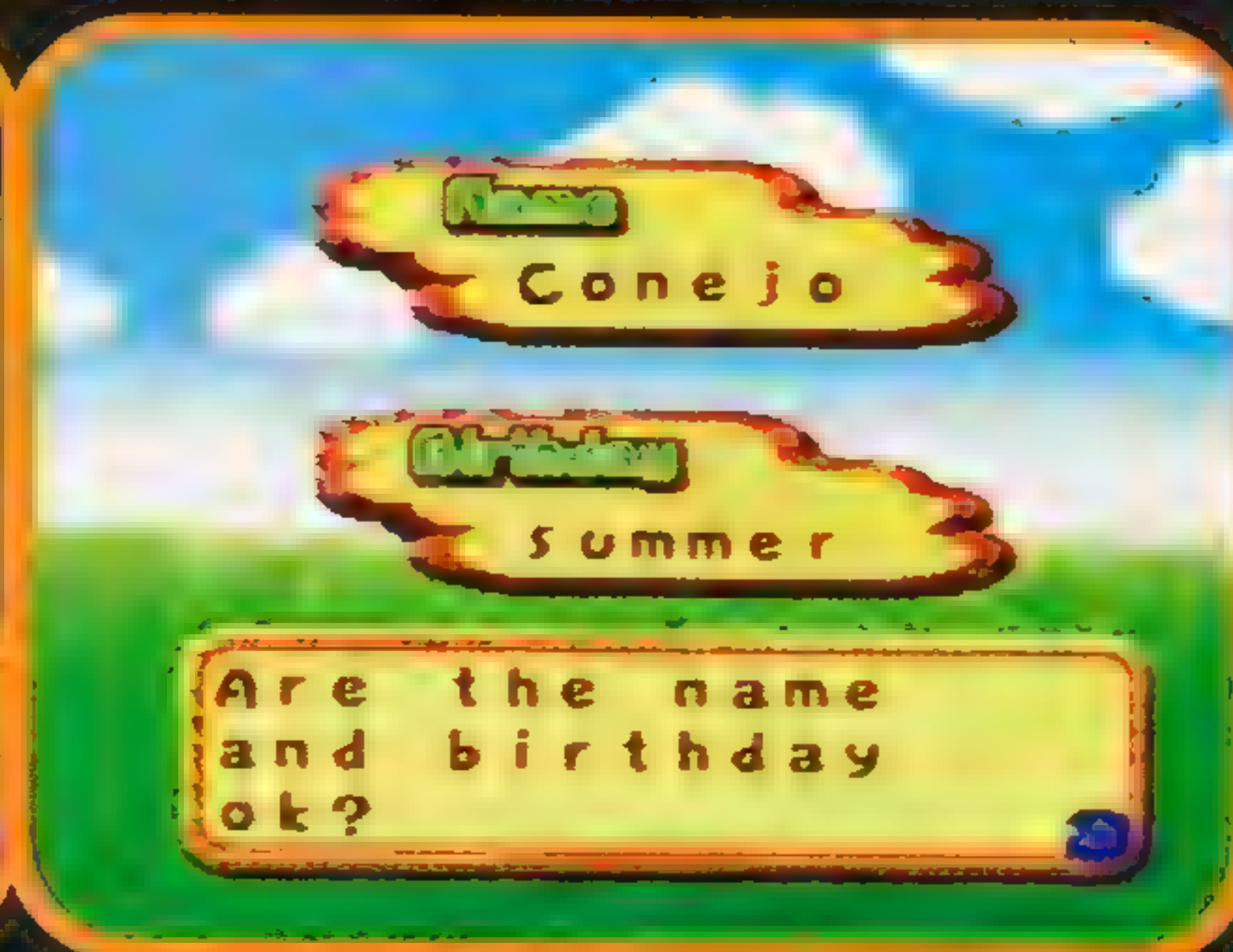


Otra recomendación es que los domingos te salgas a pescar o a platicar con la gente del pueblo, ya que así te darás un merecido descanso

después de una larga jornada de trabajo. Muchas de las tiendas y lugares del pueblo tienen un horario específico, presiona Start, y así podrás checar la hora y el día, para cerciorarte de poder entrar



Como verás, éste es un juego súper completísimo, lleno de horas de entretenimiento. Para ser francos, nosotros no esperábamos tanto de él, ya que la versión de SNES está bastante sencilla, sin embargo, gracias a las grandes implementaciones que Toy Box hizo, en verdad que es uno de los mejores y más creativos títulos que han salido para cualquier sistema. Por otra parte, te recordamos que Harvest Moon 64 muy pronto va a ser lanzado para el Game Boy Color, así que podrás crear tu propia granja en cualquier lugar.







*En México sólo hay un taller  
autorizado para dar servicio  
y reparar cualquier producto  
con el sello original Nintendo.  
Ante los profesionales que lo  
atienden, hay que quitarse el  
sombrero.*





# a fondo

# TARZAN

Jungla, mar y selva es la leyenda del intrepido... TARZAN (¿?), si después de algun tiempo de espera el prometidísimo título.

Tarzan ya está en México y como de costumbre, te tenemos un completo análisis para que,

después de que lo cheques y lo juegues corras a buscar entre tus

curiosidades un taparrabo, busques una

lámpara adecuada para que te cuelgues y llenes toda tu casa con un impactante ¡Ahhhhhhhhhhhhhh!



ACTIVISION

Compañía



Accesorio



No de Jugadores

Clasificación



Desarrollado por

Disney INTERACTIVE

128

megabits

Memoria

CCION

Categoría

Febrero

2000

Fecha de Salida



Hace aproximadamente 87 años, Edgar Rice Bourrougs dio vida a un personaje que combinaba la ternura y el coraje, el valor y la inocencia, en una palabra creó a uno de los héroes más importantes de este siglo, hasta la fecha el estereotipo del hombre salvaje por excelencia: Tarzan.

Luego de múltiples adaptaciones de la historia, 53 películas (autorizadas, porque en total se cuentan más de 100 desde la primera, filmada en 1918) y otras tantas series de televisión, el año pasado, los estudios MGM Disney adaptaron la novela original "Tarzan of the Apes" en una divertida película de dibujos animados. Debido al gran éxito y para seguir la tradición, este año Activision y Disney Interactive lanzaron "Tarzan" un excelente título que estamos seguros logrará satisfacer hasta al más exigente de los videojugadores.

En este cartucho tienes la oportunidad de disfrutar las aventuras de Tarzan tal y como

suceden en la película, (muy parecido a otro muy buen título de Disney Interactive, "El Rey León"). Tu misión como siempre será terminar todos los niveles, pero ese no es todo

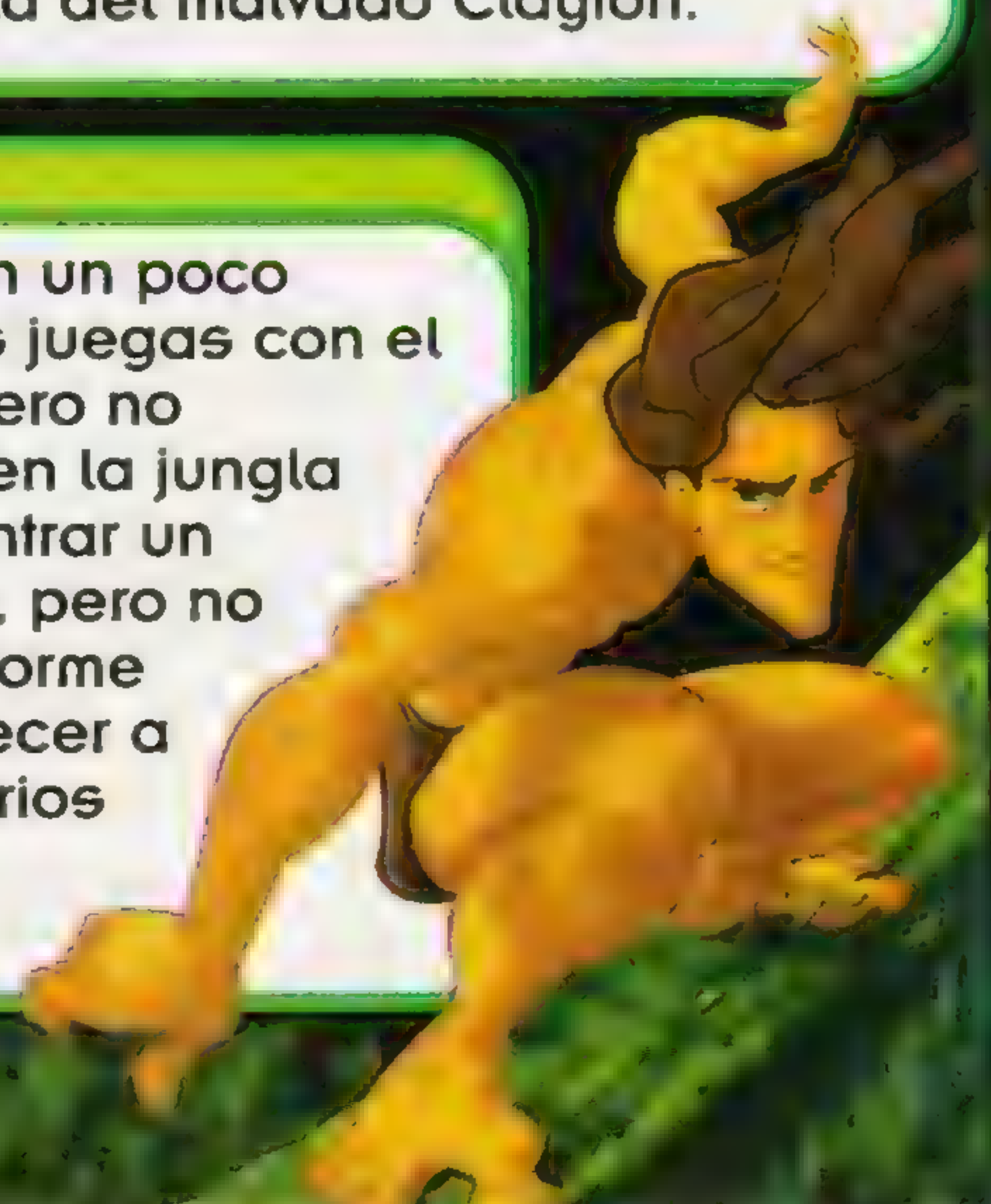
PRESS X TO SELECT

WELCOME TO THE JUNGLE	100%
GOING APE	100%
THE ELEPHANT HUNT, DARE	100%
STOMPED	100%
COMING OF AGE	100%
SABOT ATTACKS	100%
THE BABOON CHASE	100%
TRASHING THE CAMP	100%
CAMPFIRE COMBUSTION	100%
JOURNEY TO THE TREEHOUSE	100%
ROCKIN' THE BOAT	100%
TARZAN TO THE RESCUE	100%
CONFLICT WITH CLAYTON	100%
GAME FINISH	100%

el chiste, porque este juego trae un muy buen reto implícito: terminar los niveles con un 100% y lograr el Game Complete al 100% en tres modos diferentes Easy, Medium y Hard. Para lograrlo tendrás que combinar tus habilidades y reflejos para que tú y Tarzan logren rescatar a la familia gorila del malvado Clayton.



Los escenarios son un poco repetitivos mientras juegas con el pequeño Tarzan, pero no olvides que estás en la jungla y sería difícil encontrar un ambiente diferente, pero no te preocupes, conforme avances y veas crecer a Tarzan, los escenarios irán cambiando.





El modo de este juego es para un sólo jugador y la perspectiva es en 2D (dos dimensiones), pero los programadores que hicieron este título, lograron (igual que en la película) agregar imágenes rendereadas que dan una sensación tridimensional, con este efecto en el juego, puedes moverte en

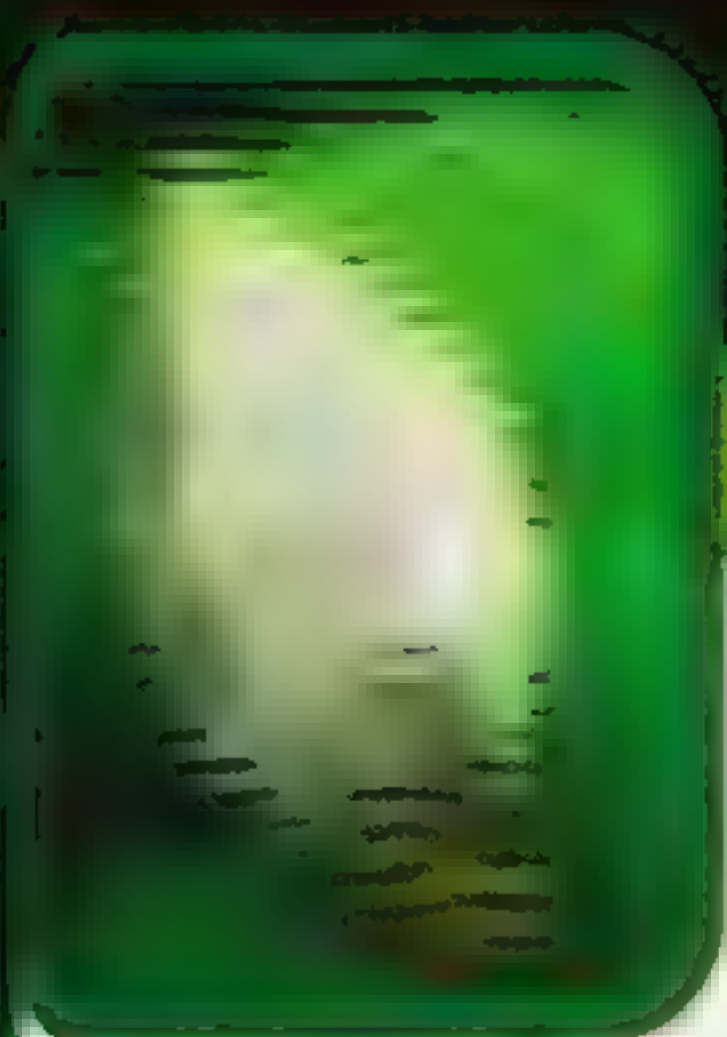
direcciones que producen un efecto de profundidad, y en otras sentirás que puedes moverte en varios planos, es decir generalmente en los juegos

de plataformas estamos acostumbrados a jugar sobre un mismo plano (como en Mario Bros.) pero en Tarzan, existen ítems que están en un plano distinto que en el que te estás moviendo, como que más cerca de nosotros y más lejos del personaje con el que estamos jugando, esto lo hace muy entretenido porque dependerá de ti que Tarzán encuentre el camino para tomar los ítems que aparentemente no puedes tomar.

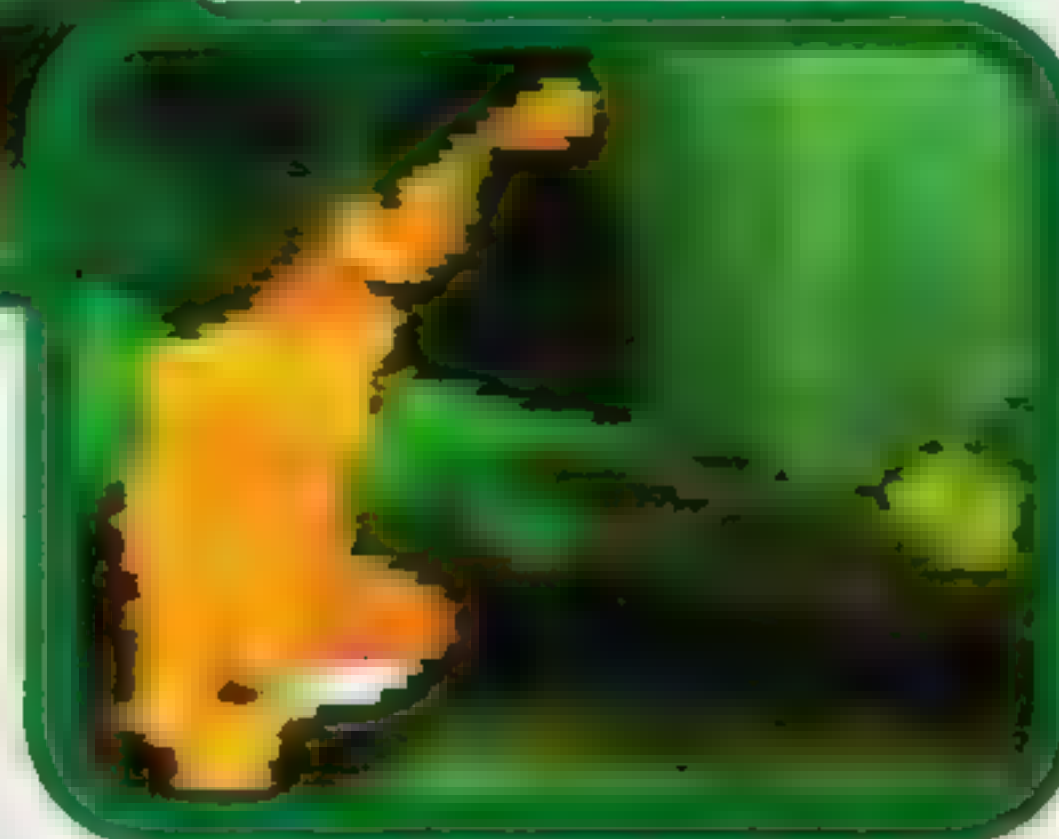
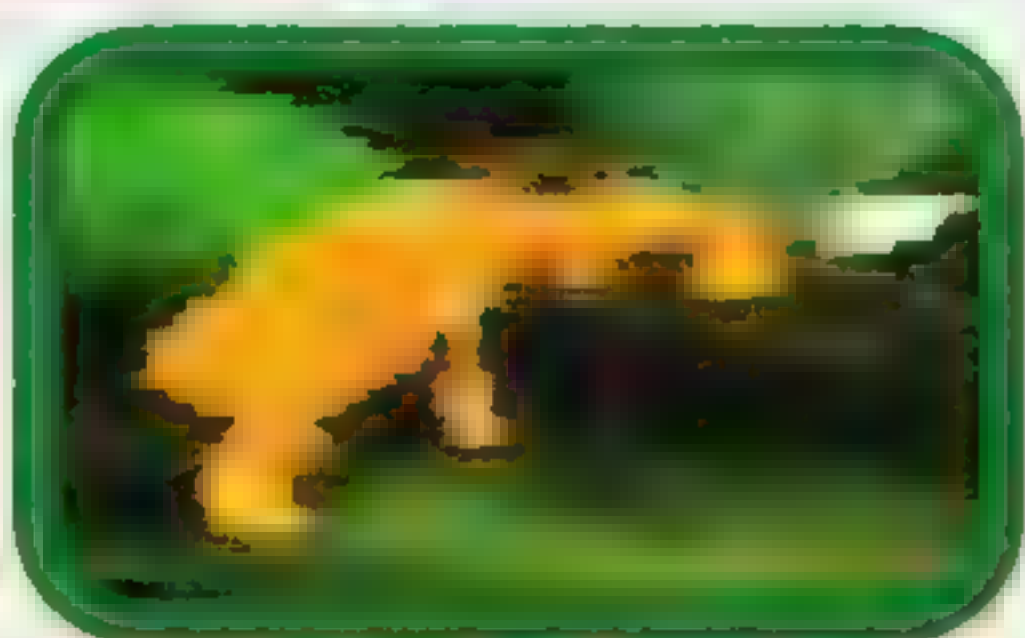


A lo largo del juego te podrás percatar que la historia de la película va de la mano con la historia, tanto así, que podrás jugar con Jane en la persecución de los babuinos, o bien, puedes causar conmoción en el campamento de Jane con Terk y sus

amigos, y si te parece poco, podrás correr con Tantor y Terk en un divertido bonus stage en el que tendrás que tomar el mayor número de monedas antes de que Kerchak te alcance.



Para defendese Tarzán tiene dos tipos de ataque, el primero es cuando tienes el cuchillo y tiene dos variantes: Un ataque directo que es hacia el frente y uno en zigzag donde el movimiento es hacia arriba.



El otro ataque consiste en lanzar frutas con dos pequeñas variantes; uno de los ataques tiene un gran alcance, lo puedes identificar porque el movimiento del lanzamiento es a la altura de la cabeza y de atrás hacia adelante, esto significa que para un ataque repetido necesites algo de tiempo para ejecutarlo; mientras que el otro es a la altura de

la cintura y el movimiento es de adentro hacia afuera con un alcance un poco más corto pero mucho más veloz, haciéndolo más práctico cuando necesitas un ataque continuo. Con un poco de práctica, la combinación de los 2 ataques, te permitirá eliminar a tus enemigos con más rapidez y eficacia.



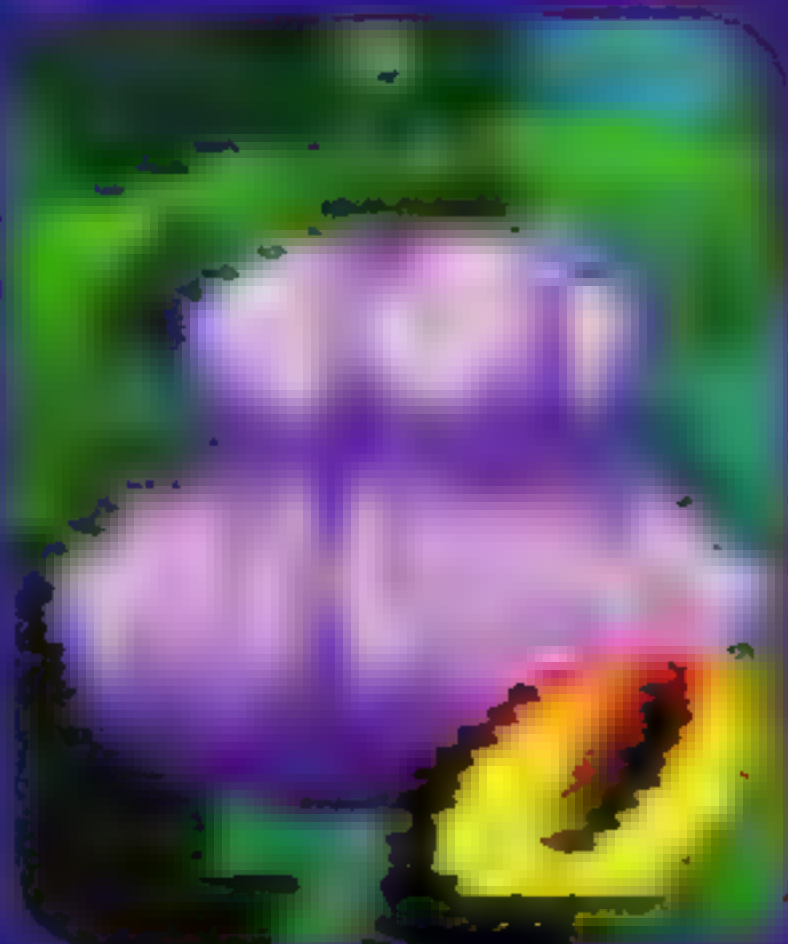


*Las frutas de colores que encontrarás en el camino te ayudarán mucho si sabes aprovechar y combinar sus características:*



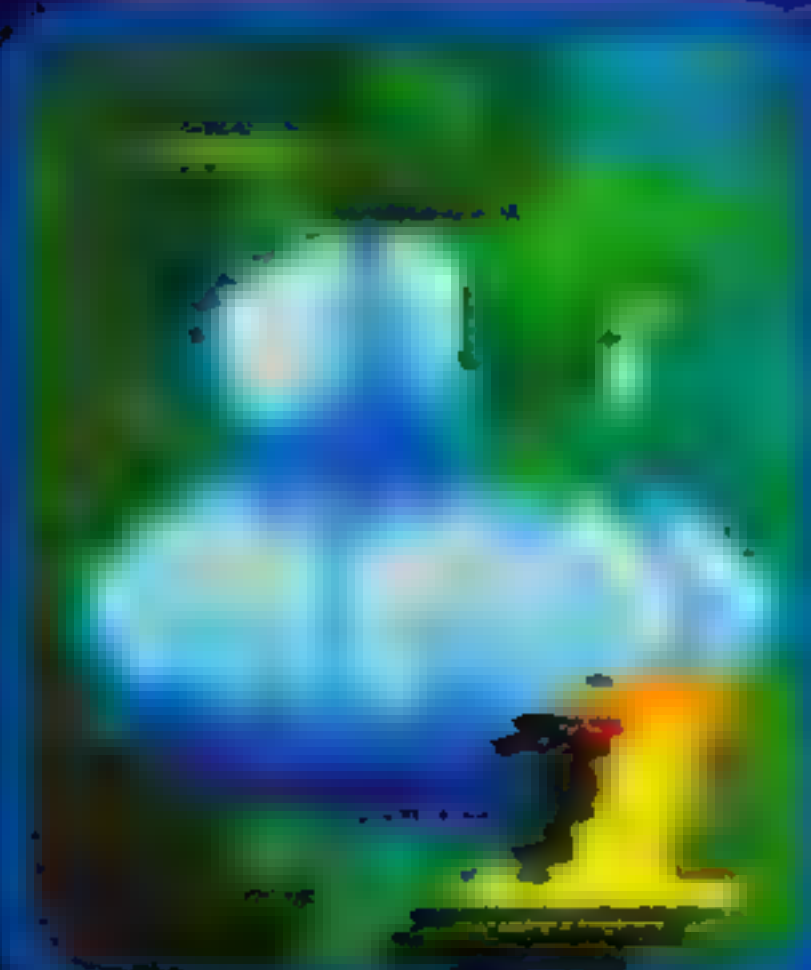
**Fruta naranja:**

Es el poder estándar, tienes frutas ilimitadas para lanzar.



**Fruta púrpura:**

Es un poco más poderosa porque tiene el doble de impacto que la fruta amarilla.

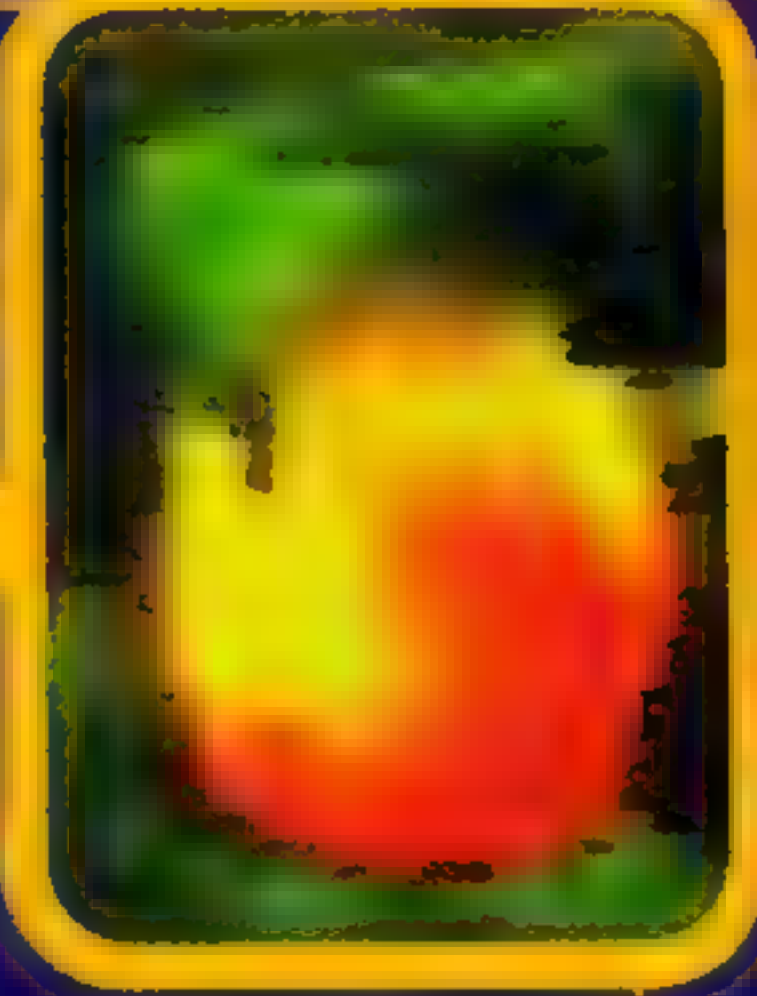


**Fruta azul:**

Es la fruta más poderosa, esta fruta destruye a todos los enemigos que estén cerca de ti.

**Fruta amarilla:**

Aumenta un poco más tu nivel de energía.



**Fruta roja:**

Es más poderosa que la púrpura, esta fruta se expande para atacar múltiples enemigos.

A lo largo del juego y para alcanzar algunos items y monedas, te vas a encontrar con animales que caminan de un lado a otro de la pantalla, estos te ayudan a saltar sobre ellos para que alcances lo que necesites, pero ten mucho cuidado porque sólo puedes saltar en su lomo, si lo haces en cualquier otra parte de su cuerpo el impacto te restará energía, también podrás saltar sobre Tantor y sobre unos simpáticos hipopótamos, recuerda que no todos los animales son amistosos ten mucho cuidado con los lagartos y con algunas aves.

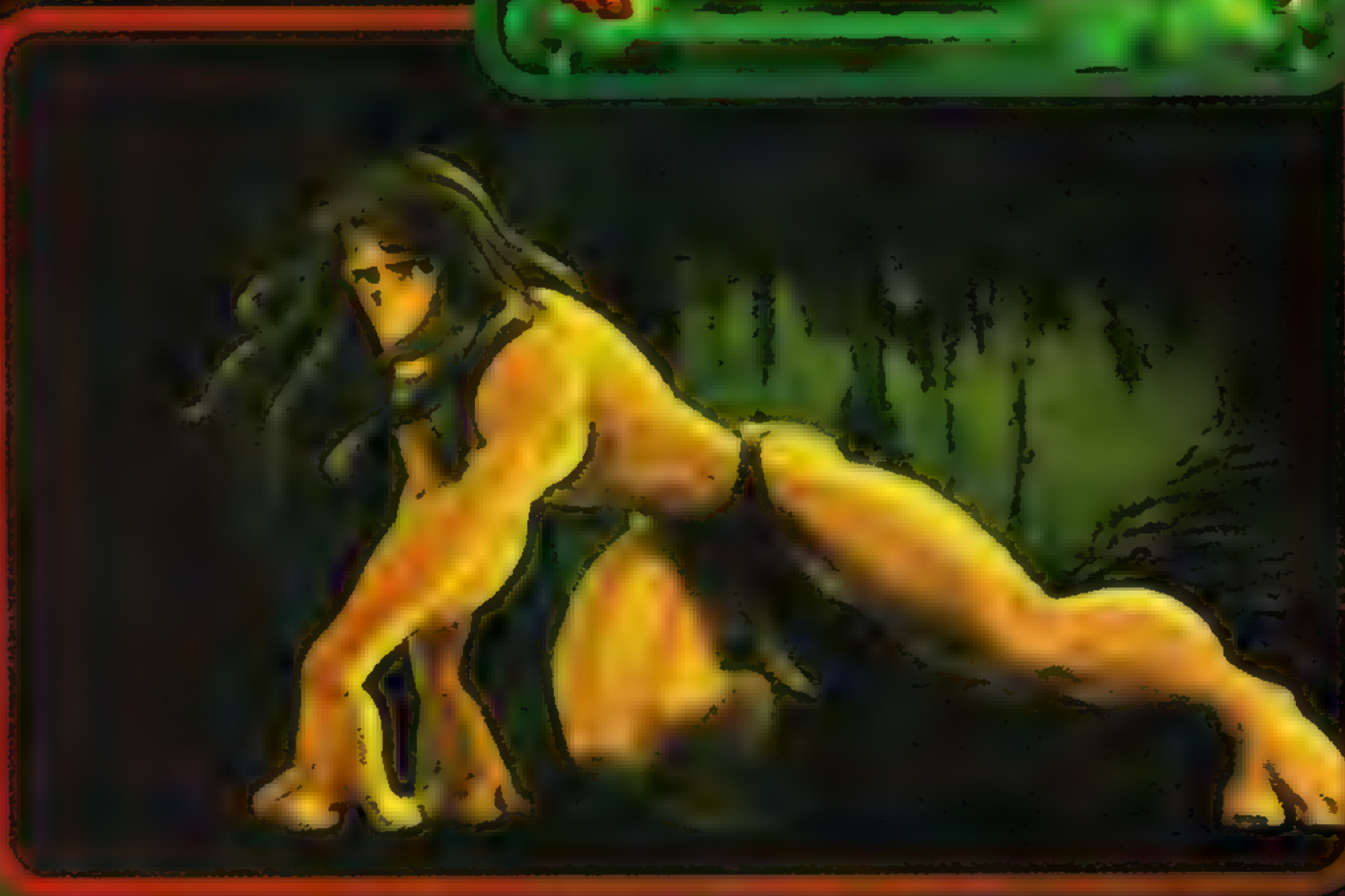
Al principio y para que vayas involucrándote en el juego, vas a encontrar flotando el rostro de Terk, cuando lo tomes, ella te dirá para qué sirven y de qué manera puedes aprovechar algunos items.



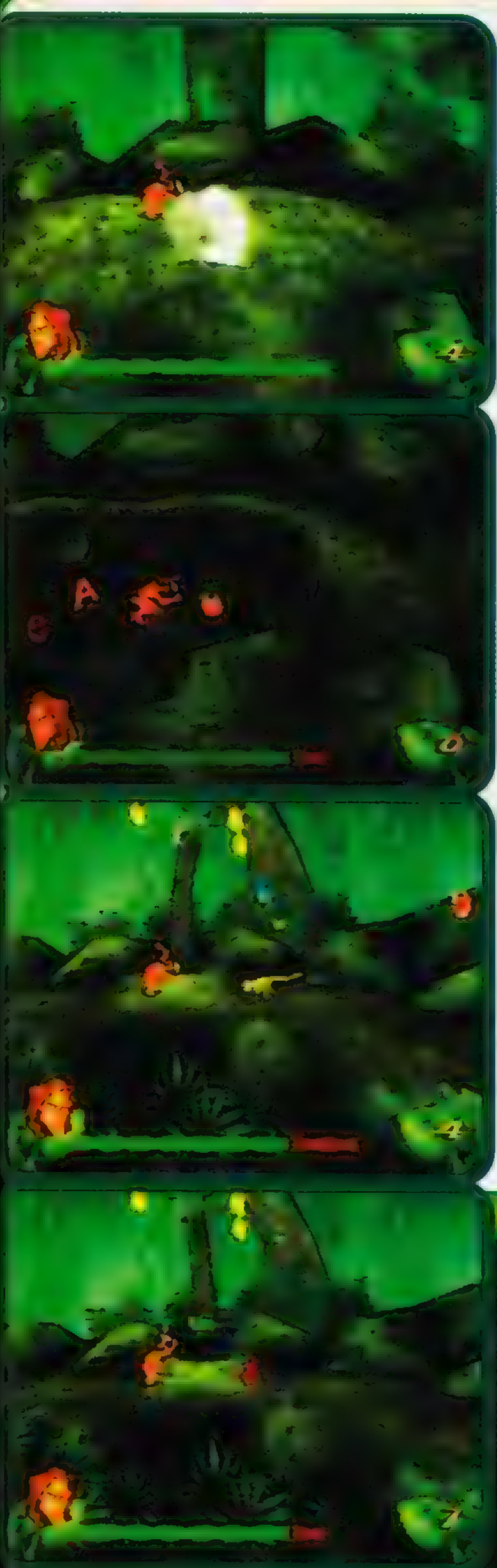
Una de las grandes ventajas de este juego, es que en la mayoría de los stages puedes regresar para ver si olvidaste tomar algún ítem y esto te



permite también encontrar todos los caminos posibles.







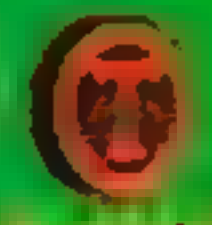
No olvides revisar bien el camino que llevas recorrido para: Encontrar las trampas, golpear junto a los árboles que tienen plátanos colgados para hallar ítems y lanzar frutas a las flores rojas gigantes que también te dan ítems.

Si logras conseguir todas las letras del nombre de Tarzán en cada stage, puedes ver en el menú de opciones algunas escenas de la película que te narran en qué punto de la historia estás. Cada vez que juntes 100 monedas te premiarán con una vida y es necesario que tomes todas las monedas que te encuentres para tener el 100% del stage. Cuando las encuentras en el indicador que tienes en la parte superior derecha aparecerá un 100%.

# TARZAN



x1



x39

COINS COLLECTED

100%



LEVEL COMPLETE

100%

SAVE

CONTINUE

independiente al número de monedas que tengas, así podrás saber cuando ya las encontraste todas. También tienes que encontrar las cuatro partes del dibujo del babuino

y cuando las tengas todas, al final del nivel escuchas los 4 sonidos del babuino, eso quiere decir que estás listo para hacer el bonus stage.



Aunque en general el juego no tiene grandes problemas en cuanto a dificultad, te damos algunos tips de lo que a nosotros nos parece complicado para que no tengas ningún inconveniente a la hora de jugarlo.

## Welcome to the jungle

Aunque este título parece de canción pesada, este stage no lo es tanto, porque lo único que debes hacer es encontrar todos los ítems y todas las monedas, y ninguna implica mayor dificultad.

## Going ape

Esta escena está padre, porque si eres un poco serio, junto con el pequeño Tarzán, te irás haciendo mono, no tiene mayor dificultad para hacer el 100%, pero pon atención, porque vas a encontrar tus primeras trampas y practica para que vayas dominando tus malabares en las lianas.

## The elephant hair dare

En este stage sólo te recomendamos que tengas paciencia cuando llegues al lago, porque es un poco complicado manejar a Tarzán y es necesario que lo domines, ya que los cocodrilos y los troncos, complican aún más la recolección de las últimas monedas.





## Stampede

Aquí tendrás que poner tus reflejos al 100% porque tienes que controlar a Tarzán y evitar a los gorilas que corren junto a ti, pero eso no es todo, para alcanzar una letra y una pieza del dibujo del babuino, tienes que pasar sobre el tronco que está inclinado del lado izquierdo (como está en la foto), el tronco al final tiene un trampolín que te permite alcanzar los ítems que necesitas. Con algo de práctica lograrás que los elefantes no te alcancen y salgas disparado.



## Coming of age

En esta escena ya puedes ver a Tarzán adulto, no tiene mayor complicación para tomar los ítems, pero bueno, te

decimos cómo llegar a la letra T porque es muy fácil y que por no fijarte bien, no la encuentres a la primera. Pasando el segundo



abismo, bajando la pendiente hay un tronco que aparentemente no puedes tomar, ponte exactamente bajo el filo del tronco y salta, luego caminas hacia abajo y ahí está la T.

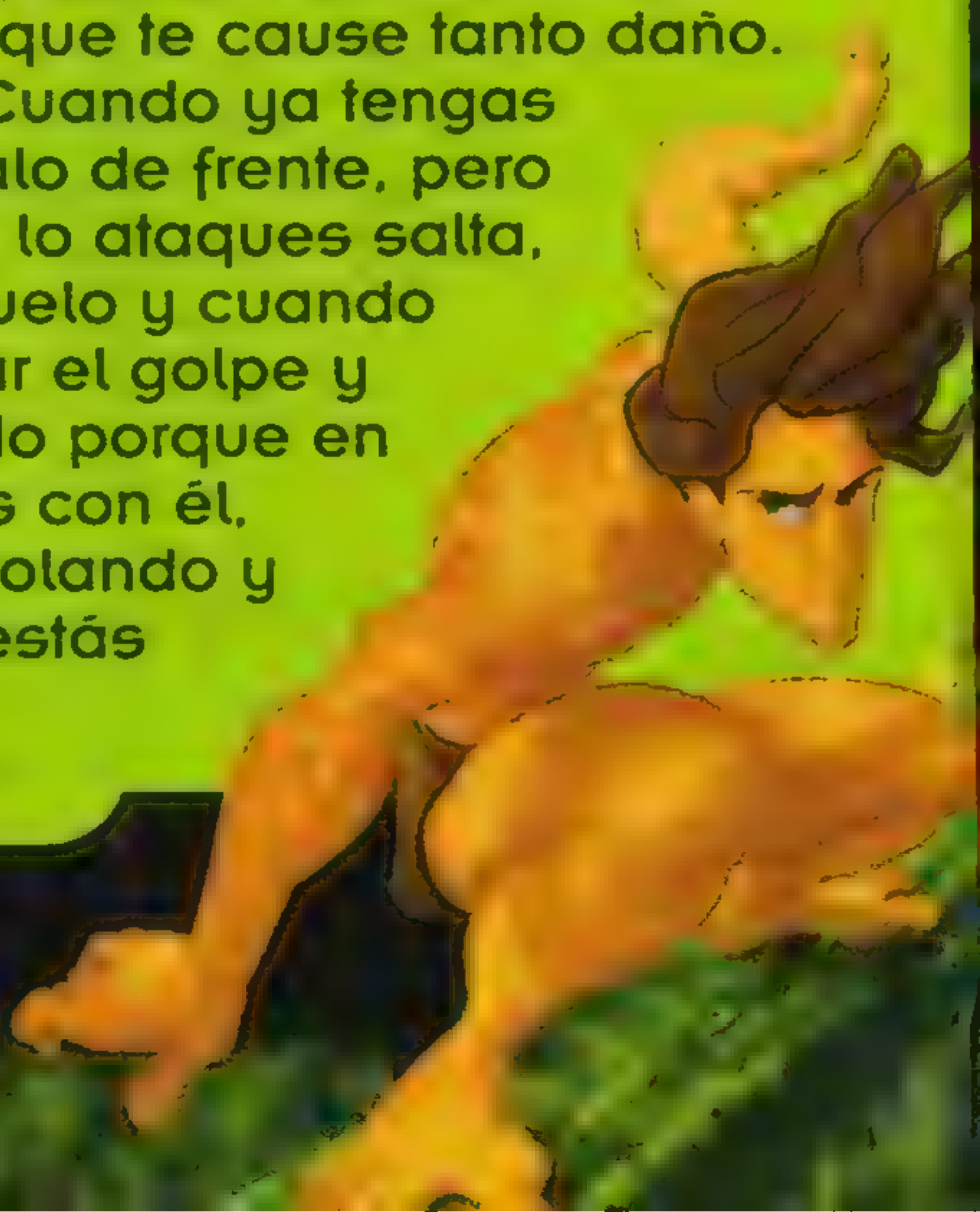


## Sabor attacks

Como en la película llegó el momento de enfrentar al manchadísimo leopardo Sabor, la diferencia es que aquí tienes que vencerlo en tres caídas, bueno en tres momentos diferentes y lógicamente, cada vez es más difícil vencerlo y como es lo único que podría causarte problemas, ahí te va una técnica que te puede servir para que lo derrotes sin que te cause tanto daño.

Cuando ya tengas

la lanza, acércate a él y atácalo de frente, pero inmediatamente después de que lo ataques salta, Sabor se va a alejar de ti, síguelo y cuando gire hacia a ti, vuelve a intentar el golpe y así sucesivamente, ten cuidado porque en el tercer encuentro que tengas con él, también hay aves que están volando y complican tu ataque cuando estás saltando.

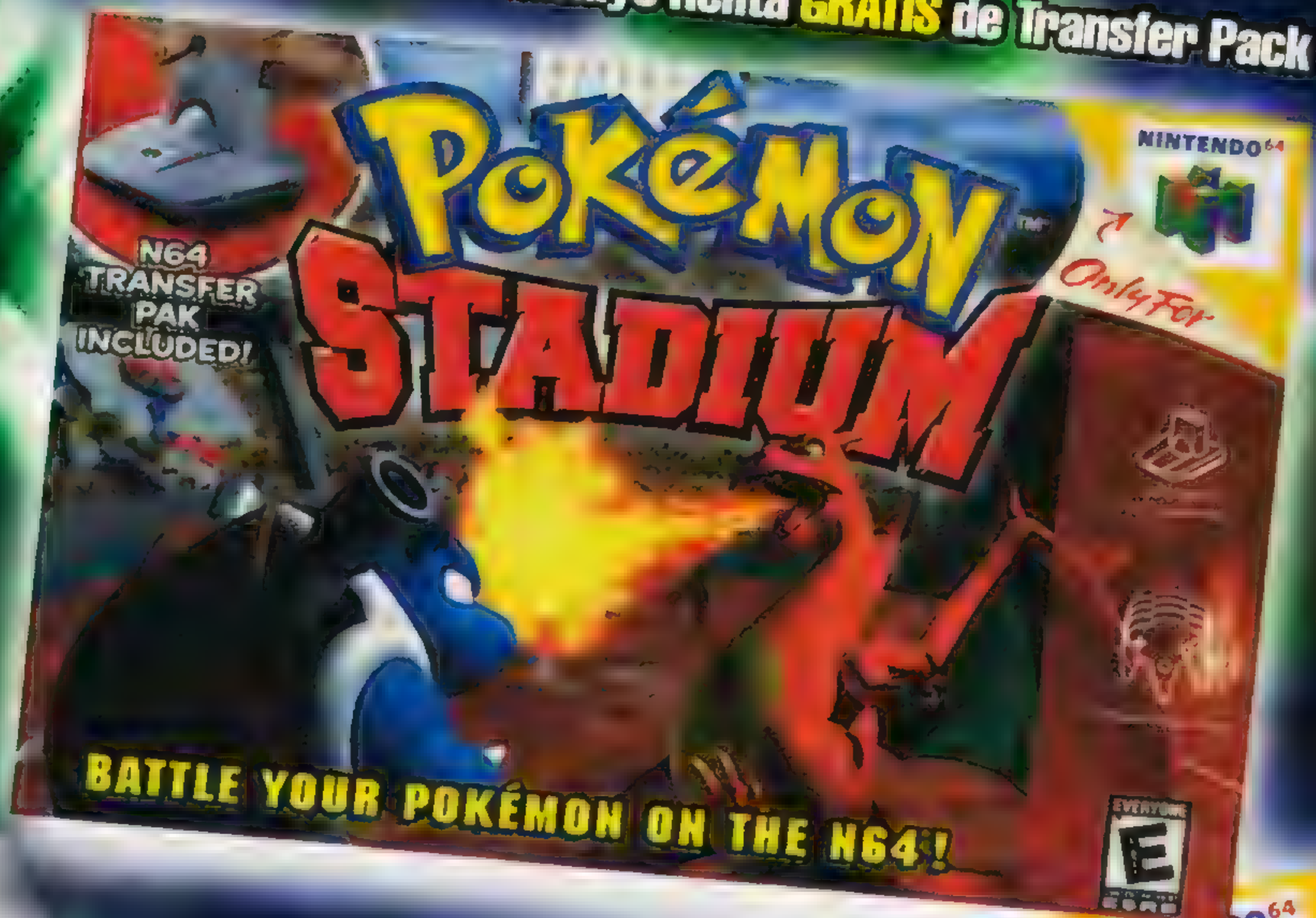




# ESTRENOS DE ABRIL



Incluye Renta **GRATIS** de Transfer Pack



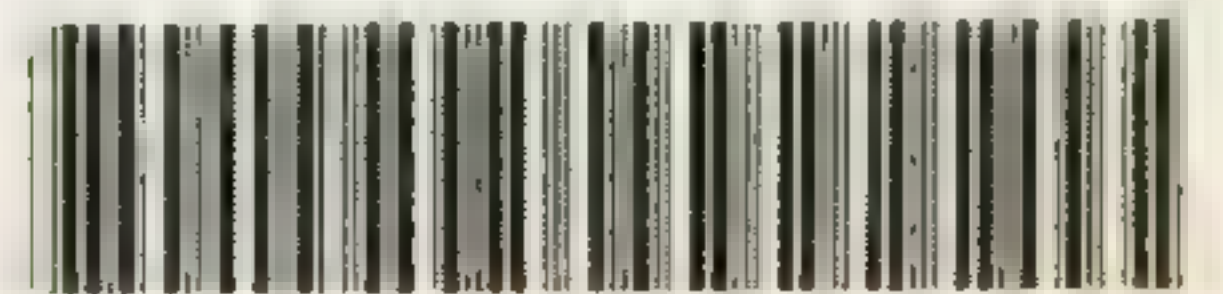
zona  
de  
JUEGOS



Blockbuster, te da la  
renta de un  
**VIDEO JUEGO GRATIS**  
en la renta de otro  
igual o de mayor valor.

No aplica con otras promociones.  
Válido en tiendas participantes.  
Válido hasta el 15 de mayo del 2000.  
Válido uno por membresía.

5 6 1 9 F V 0 0 0 0 9







## The baboon chase

Este stage es muy parecido a Stampede, pero ahora eres Jane y la escena es mucho más complicada porque tienes que evitar serpientes, ataques de monos y abismos, esto lo puedes hacer más fácil con un poco de práctica, pero eso no es todo, al final de la persecución llega Tarzán para salvarte y seguir con la segunda parte de la escena (cuando vas por

las ramas de los árboles con Jane en la espalda), para evitar que los monos que vienen hacia ti te ataquen, sólo abre tu sombrilla.



## Trashing the camp

En esta escena juegas con Terk, lo más importante aquí es que rompas todas las cajas y encuentres todos los caminos para conseguir el 100%.

## Campsite commotion

Ahora vas a atravesar el campamento de Jane como Tarzán, aquí también tienes que fijarte muy bien en romper todas las cajas, evitar unas cajas colgantes y en un punto de la escena tienes que esperar unas cajas que caen hacia

ti (puedes evitar que te caigan encima porque antes de caer hacen sombra) y si te mueves rápido las puedes evitar. Como tip fijate muy bien en el final, porque cuando estás apunto de terminar la escena y tocar la sombrilla, vas a ver que del otro lado hay monedas,



y si tomas la sombrilla ya no podrás hacer el 100%, para llegar al otro lado, antes de llegar a donde están Jane, el Profesor y Clayton, hay unos cordones, cuélgate de ellos y sube a la carpa que cubre el lugar donde está la sombrilla, sigue hacia adelante y vas a encontrar muchas monedas que te sirven para completar el 100%, una vez que las tomes todas, toca la sombrilla y habrás finalizado con todas las monedas.

## Journey to the treehouse

Aquí tienes que llegar a la casa del árbol, en sí no está muy complicado, no te preocupes mucho si crees que Tarzán no va a llegar en sus saltos, en general sólo hay dos detalles que sí necesitas saber. Para encontrar la letra A, tienes que llegar a una especie de muro que tienes que escalar, cuando ya estés arriba, toma algo de vuelo, salta al vacío y ahí está la letra A. Luego vas a llegar a un puente colgante y para pasarlo sin caer, pasa saltando sin detenerte. Te recomendamos que pongas mucha atención porque algunos ítems están escondidos.





## Rockin' the boat

Este es un stage muy divertido, aunque algo complicado y mareador, la ventaja que tienes es que aquí puedes eliminar al los marineros que traten de atacarte con frutas o con tu cuchillo, como te podrás dar cuenta, estás en el barco que originalmente llevaría a Jane, al profesor Porter y a Clayton de regreso a Inglaterra,

para quitarte lo complicado y mareador, te tenemos un buen tip. Después de recoger todos los ítems que están a tu alcance,

dirígete hacia donde está la letra A, espera hasta que la marea del barco lleve las cajas hacia donde estás y tómalas, en ese mismo punto puedes ver una escalera, sube y toma todo lo que está ahí, cuando bajes pasa por atrás de los dos barriles que están juntos para llegar al pasillo del primer piso, ve hasta el final y vas a encontrar una palanca, cuando pases junto a ella se accionará automáticamente.



Esto te va a permitir subir por la escalera que está del lado opuesto del barco y que anteriormente estaba bloqueada con una caja. Una vez que hayas subido por la escalera,

podrás llegar al mástil desde arriba y tomar todas las monedas que desde la cubierta del barco no podías alcanzar.



## Tarzan to the rescue

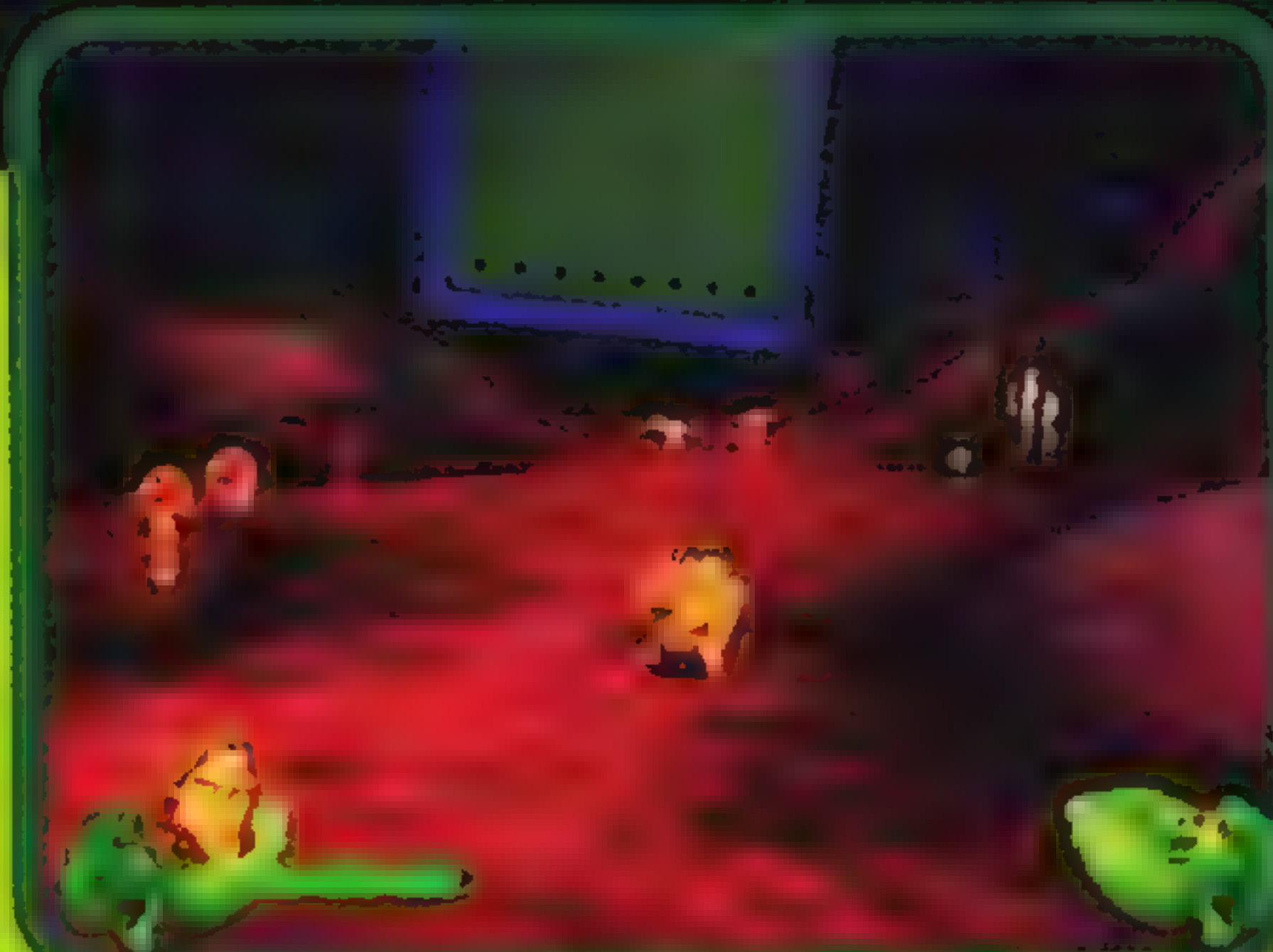
Ahora tienes que rescatar a la familia de gorilas de los marineros y de Clayton, la escena es muy corta, así que aprovecha para que no te quiten vidas porque las vas a necesitar después.

Para ayudarte a guardar vidas y hacer el 100% te tenemos dos tips. Para hacer el 100% necesitas eliminar todas las cajas y jaulas que veas cuando vayas sobre Tantor, esto lo vas a notar porque en

cuanto te subas a Tantor, se va a poner un indicador del lado derecho de la pantalla, cuando lo llenas te dan una moneda que es necesaria para completar el 100%

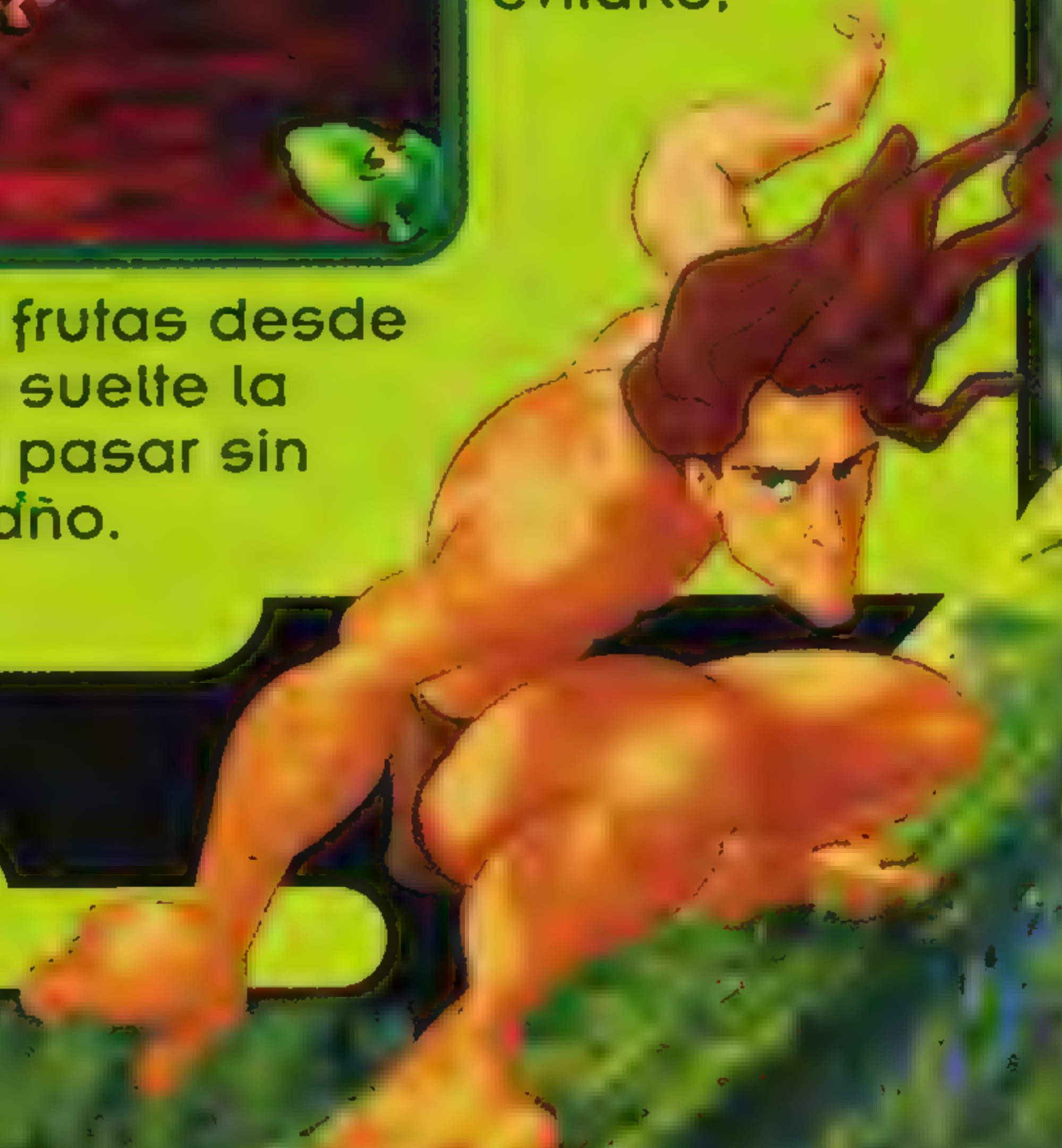


Hay dos escenas en el stage en las que hay un marinero que desde el fondo está moviendo una caja



enorme con toda la intención de dejarla caer cuando pases por ahí. Para evitarlo,

puedes lanzar frutas desde lejos para que suelte la caja y puedas pasar sin que te haga daño.





## Conflict with Clayton

Este es el último stage y sí está algo complicado. En un último intento por acabar contigo, Clayton correrá tras de ti y si te alcanza, te tira al vacío, lo único que debes hacer es tomar las frutas y las 6 letras del nombre de Tarzán para llegar hasta la copa del árbol, ahí te enfrentas cara a cara con Clayton. El tip que te damos para este stage te sirve para tomar las letras que con un salto normal no puedes alcanzar. Un poco antes de llegar a la letra que vayas a tomar, detente y gira para tener a Clayton de frente, cuando esté lo suficientemente cerca, atácalo con el cuchillo, eso te va a dar una fracción de tiempo de ventaja para adelantarte y tomar la letra.



Una vez arriba y con una buena carga de frutas, la mecánica para acabar con Clayton es muy simple, Clayton tiene 3 movimientos esenciales

y tú tienes 3 opciones para evitar sus ataques. El primero es un disparo con escopeta, cuando dispare, tú te agachas, cuando lanza un solo cuchillo, saltas, y cuando lanza dos cuchillos seguidos evita el primero saltando hacia Clayton (sin tocarlo) y cuando suelte el segundo y tú estés más cerca de él, puedes evitar el segundo volviendo a saltar.

Para atacar a

Clayton tienes que esperar a que él ponga sus manos a la altura de la cintura, cuando lo haga, atácalo con frutas, conforme lo ataques lo irás orillando hasta hacerlo caer.

En conclusión "Tarzan" es un muy buen juego, la movilidad de Tarzán es buena aunque algunas veces es complicado controlarlo cuando está saltando.

En cuanto a los gráficos, sorprende mucho la diferencia que hay entre este título y A Bug's Life, aquí



Activision lo mejoró bastante y el mejor detalle en cuanto a la música, es que en algunas escenas puedes escuchar la adaptación de la música original de Phil Collins. Definitivamente si te gustan los juegos basados en películas de emoción y reto, no podrás dejar de jugarlo.

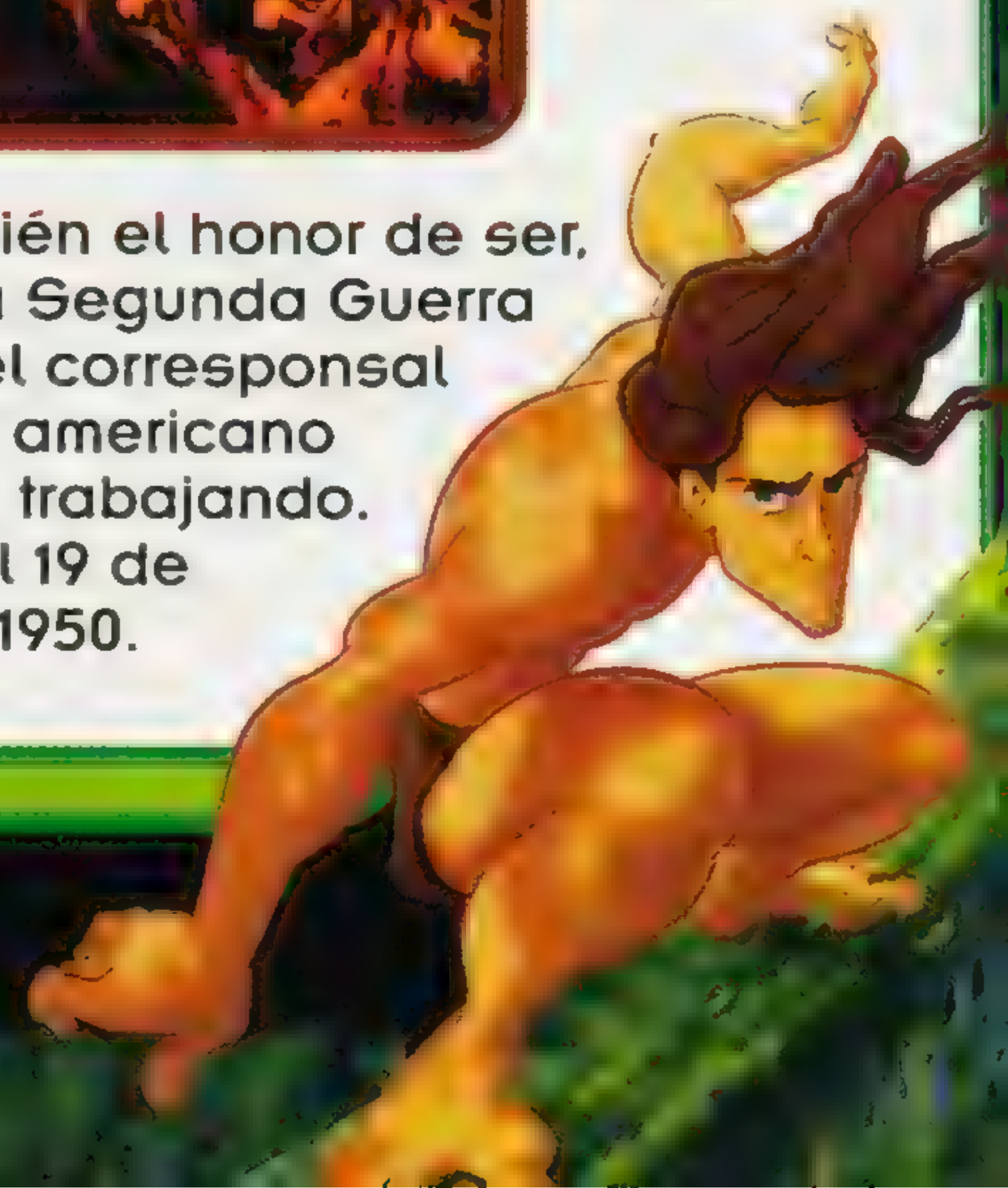
## ¿QUIEN ES EDGAR RICE BURROUGHS?

Edgar Rice Burroughs nació en Chicago en 1875. En 1914 ideó la historia completa

que todos conocemos como TARZAN. Este libro daría lugar a treinta novelas más que se tradujeron a más de 60 idiomas, de las cuales se han vendido más de 25 millones de libros.

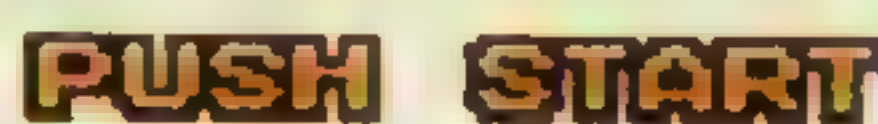
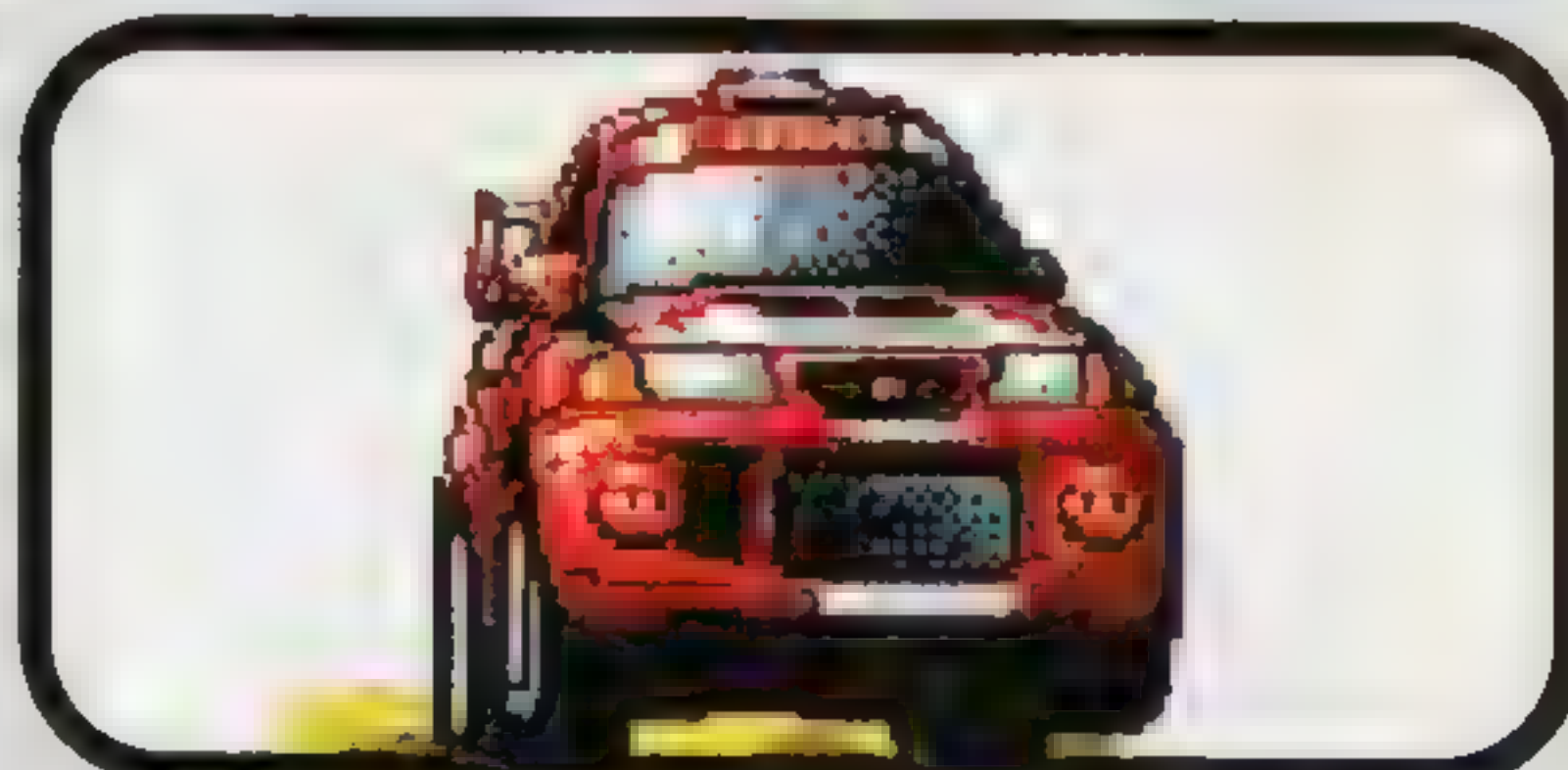


Tuvo también el honor de ser, durante la Segunda Guerra Mundial, el corresponsal de guerra americano más viejo, trabajando. Falleció el 19 de marzo de 1950.





# TOPGEAR POCKET 2



**TYPE-LE** 0600hp

DRIVETRAIN	4WD
TOPSPEED	1000
HANDLING	1000
ACCELERATION	1000
BRAKING	1000

AT MT





## CONGRATULATION



**"FIRST"**

COURSE : FOREST  
WEATHER : FINE  
CAR : TYPE-LE  
TIME : 03:01:15

YOU GET 200P

## TUNE UP

TOPSPEED 500P \*\*\*\*\*  
ACCELERATION 400P \*\*\*\*\*  
HANDLING 300P \*\*\*\*\*  
BRAKING 200P \*\*\*\*\*



YOUR POINTS 0000P

Lo que sí debes tener en mente es lo siguiente: En cuanto ganes una carrera en primer lugar, te darán un premio en efectivo, este dinero lo puedes ocupar para comprar, ya sea, partes de tu carro o ¡UN AUTO! (sin tener que atinarle al precio y soltando la cantidad exacta para que sea tuyo).

## QUICK ARCADE

En esta opción podrás competir contra la máquina, contra uno de tus cuates vía Cable Link, romper el récord en alguna pista o simplemente checar los récords que has puesto dentro de todas las pistas. Un detalle muy bueno es que al momento de checar los récords, podrás ver el nombre de la pista, tu récord y la condición del tiempo en la que lo batiste.



## COURSE RECORD

FOREST  
LEVEL : EASY

1	ICE	TYPE-IP
	02:39:04	8SHOW
2	TGPOCKET	TYPE-FO
	99:99:99	8FINE
3	TGPOCKET	TYPE-FO
	99:99:99	8FINE
4	TGPOCKET	TYPE-FO
	99:99:99	8FINE
5	TGPOCKET	TYPE-FO
	99:99:99	8FINE

Además cuenta con diferentes modos de juego, esto ya es clásico en otros títulos y en éste no podían faltar.

## TOP GEAR POCKET 2

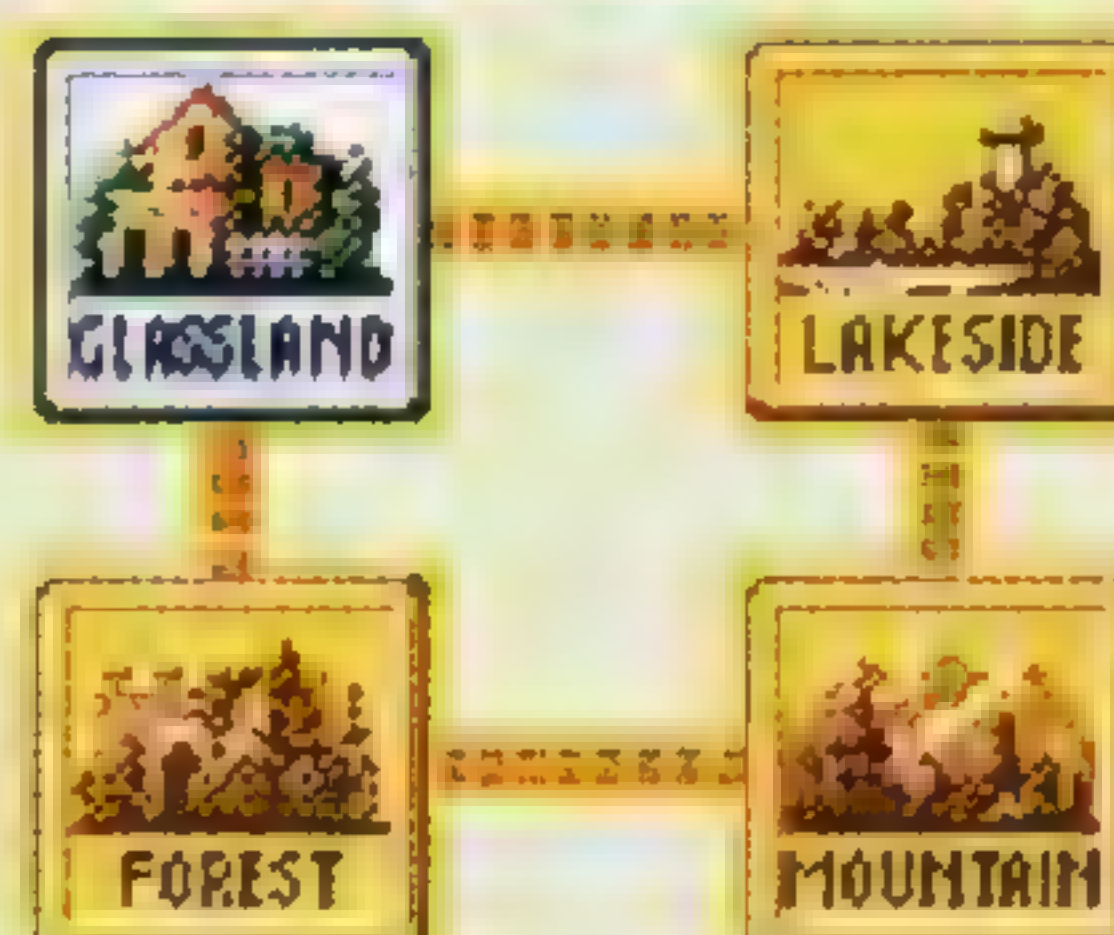


CHAMPIONSHIP  
©KEMCO

## CHAMPIONSHIP

Bueno, aquí debes escoger un auto y correrlo en las diferentes temporadas que tiene este cartucho, recuerda que si llegas en primer lugar ganarás dinero y podrás comprar accesorios para tu auto.

### SEASON-1



RACE-1



Después de acabar una temporada de cuatro carreras, puedes salvar tus avances en cualquiera de los tres archivos que tiene el cartucho y después continuar en cualquiera de ellos.

## CAR SHOP

TYPE-FO 0500P  
DRIVETRAIN : 4WD  
TOPSPEED :  
HANDLING :  
ACCELERATION :  
BRAKING :  
AT  
MT



YOUR POINTS 0000P

## SAVE DATA

1 ICE  
SEASON 2  
TYPE-IP  
2 DATA  
ICE  
SEASON 3  
TYPE-IP  
3 NO DATA





## OPTION

**Aquí puedes  
escuchar la  
música del juego  
y borrar todos  
tus archivos.**



## SOUND TEST



**Al principio de las carreras empezarás en el lugar número diez, esto hará que se te complique la vida un poco, pero conforme agarras velocidad, irás subiendo**



***de lugar y al final de la tercera o cuarta vuelta, ya estés en el sitio privilegiado.***



**Las pistas no son del tipo Rally, o sea que no son tramos a recorrer, si no que deberás entrar en una pista o circuito y darle**



***vista humana, así que si la graduación de tus lentes anda baja, dile a tu papá que los mande con el oculista porque será muy difícil verlas.***

**Otro detalle que tienen las pistas, son las famosas señales antes de dar una vuelta, pero éstas las verás solamente unos instantes, a veces imperceptibles a la**



***tres o cuatro vueltas al recorrido, dependiendo de tu agilidad y agresión dentro del circuito, será el lugar en el que llegues al final.***







La opción de comprar cosas para tu auto no es novedad, lo que sí es novedad es que cada vez que compras algo, el auto responde

**TOPGEAR  
SEASON-1**



BUY CAR  
YOURPOINTS 0200P

**TUNE UP**

TOPSPEED 200P  
ACCELERATION 100P  
HANDLING 200P  
BRAKING 100P



YOURPOINTS 0200P

muy bien con las modificaciones que le hiciste, no como en otros juegos que necesitas hacerle miles de modificaciones para que apenas acelere un poco más.



Las pistas están tan bien diseñadas que se puede decir que cuentan con desniveles, eso lo decimos porque a veces el auto irá hacia abajo y otras hacia arriba

(incluso se esconde el horizonte por el desnivel), esto se ve bastante bien y combinado con la movilidad de tu auto a 145 millas por hora hace de éste un gran título.



Pues bien, Top Gear Pocket 2 es un gran juego de carreras, te mantendrá ocupado un buen rato, pero eso sí, ten por seguro que las gráficas te gustarán bastante, ya que se han mejorado en este título al máximo. Si cualquiera de los Top Gear Rally te han gustado, éste título será de tu competo agrado.



Si cualquiera de los Top Gear Rally te han gustado, éste título será de tu competo agrado.





**POKÉMON**  
¡Atrápalos si puedes!

**¡ AHORA  
EN  
ESPAÑOL !**





# a fondo

El atletismo ha sido, desde los Griegos, el deporte mundial más practicado por el ser humano. Es por eso que Konami trae a nuestro sistema portátil un juego digno de todo aquel que tenga los dedos más rápidos del oeste.

## TRACK & FIELD



Compañía

GAME BOY COLOR



Compatible

EVERYONE



Clasi-  
fica-  
ción

Desarrollado  
por

KCE NAGOYA

8

megabit

Memoria

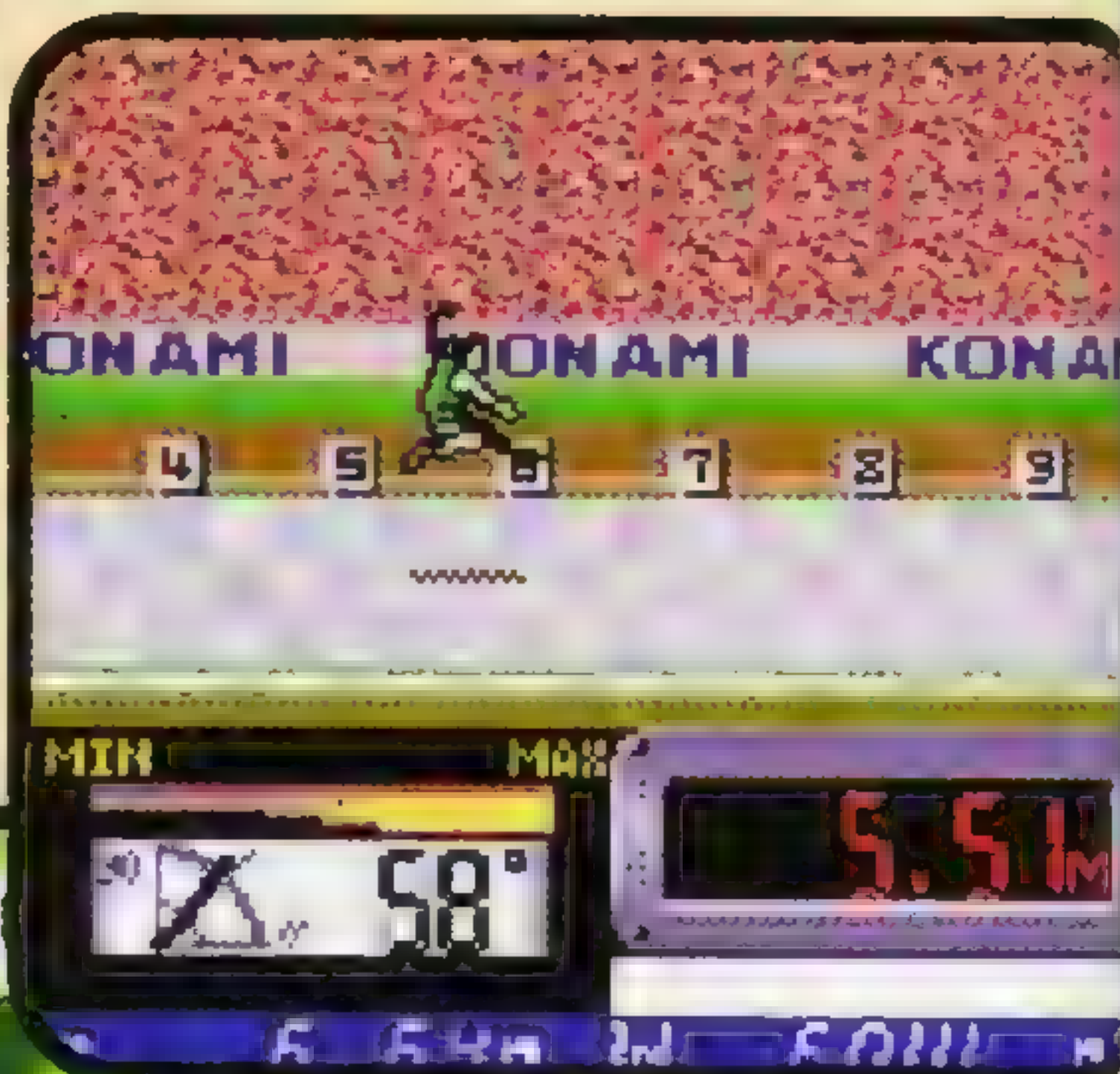
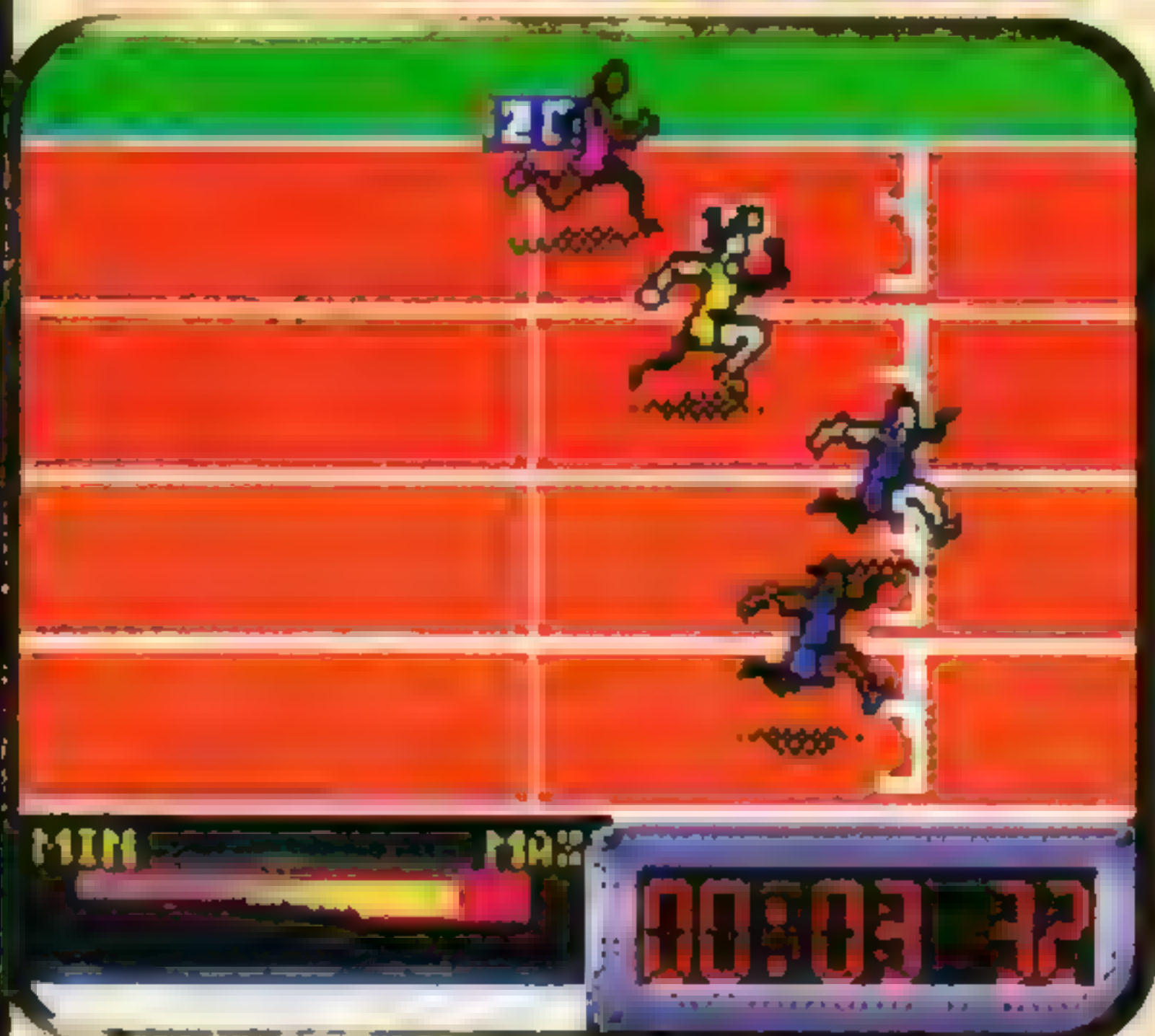
DEPORTES

Categoría

Febrero

Fecha  
de Salida  
2000

International Track & Field es de esos títulos que te darán horas y horas de diversión. Aunque parezca que por ser un juego enfocado a las Olimpiadas no te vaya a gustar tiene algo más que eso: No te aburre. Para eso, IT&F se defiende con algunos modos de juego.



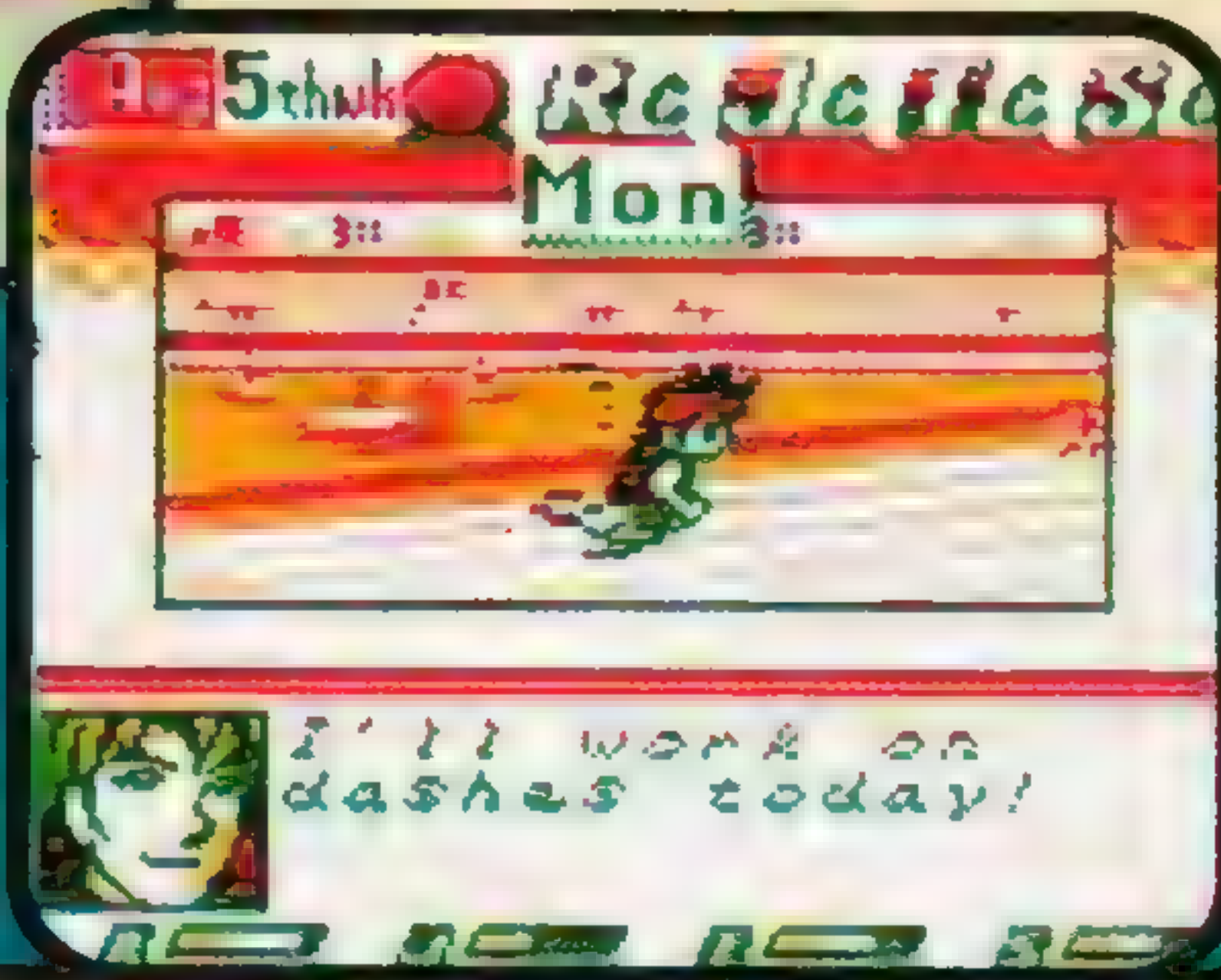
## HYPER MODE



En este modo de juego debes competir al rededor de los diez eventos que existen, para obtener la medalla de oro y sacar a los personajes ocultos, esos eventos los detallaremos más adelante.

## STORY MODE

A los programadores cada vez se les ocurren mejores ideas, en esta opción deberás crear a todo un atleta; ponerle nombre y entrenarlo al máximo.



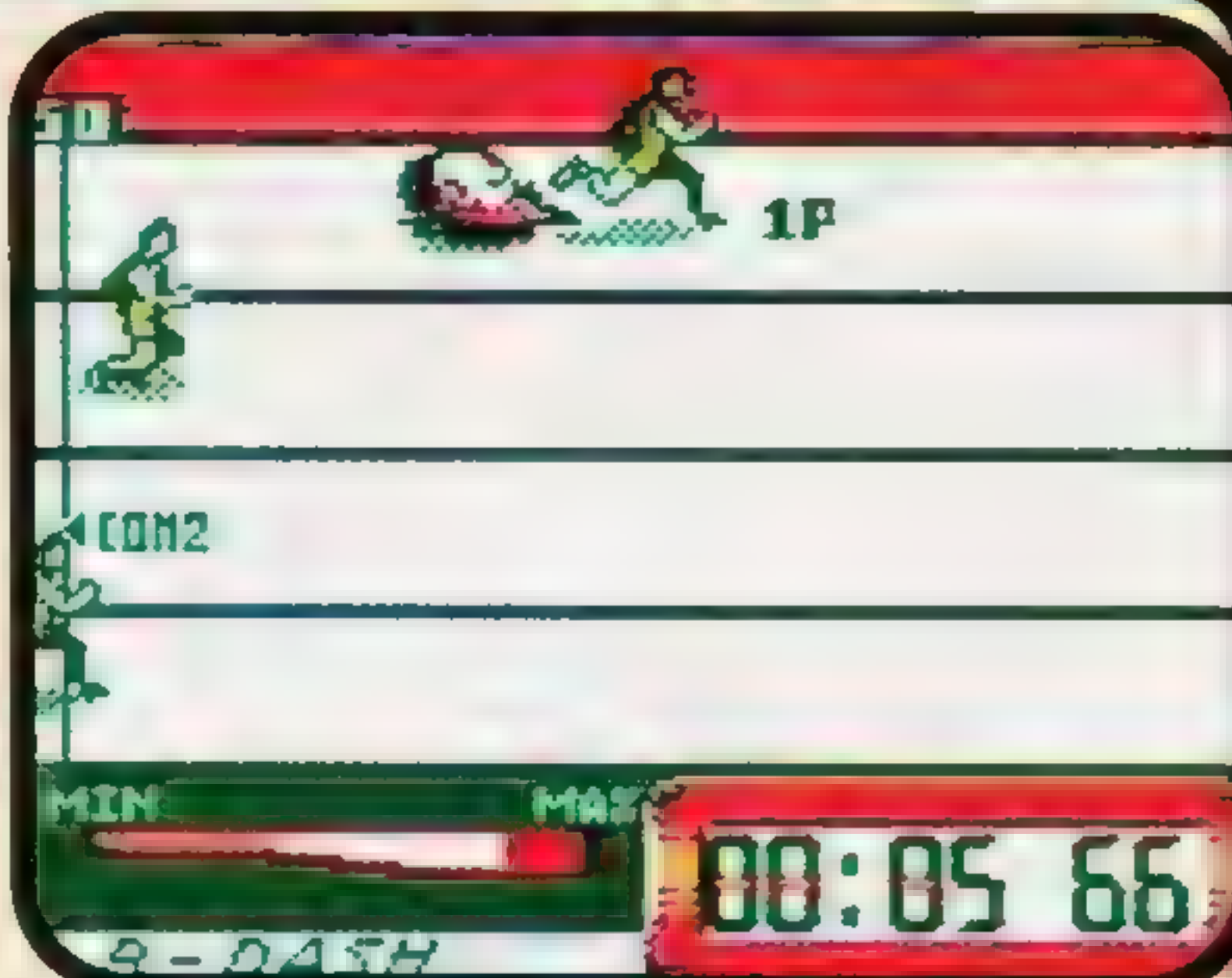


Aquí tienes que practicar los saltos, la velocidad, la fuerza, el trote. Todo esto es para ganar experiencia y poder llegar a las finales estatales y posteriormente formar parte del equipo olímpico nacional.

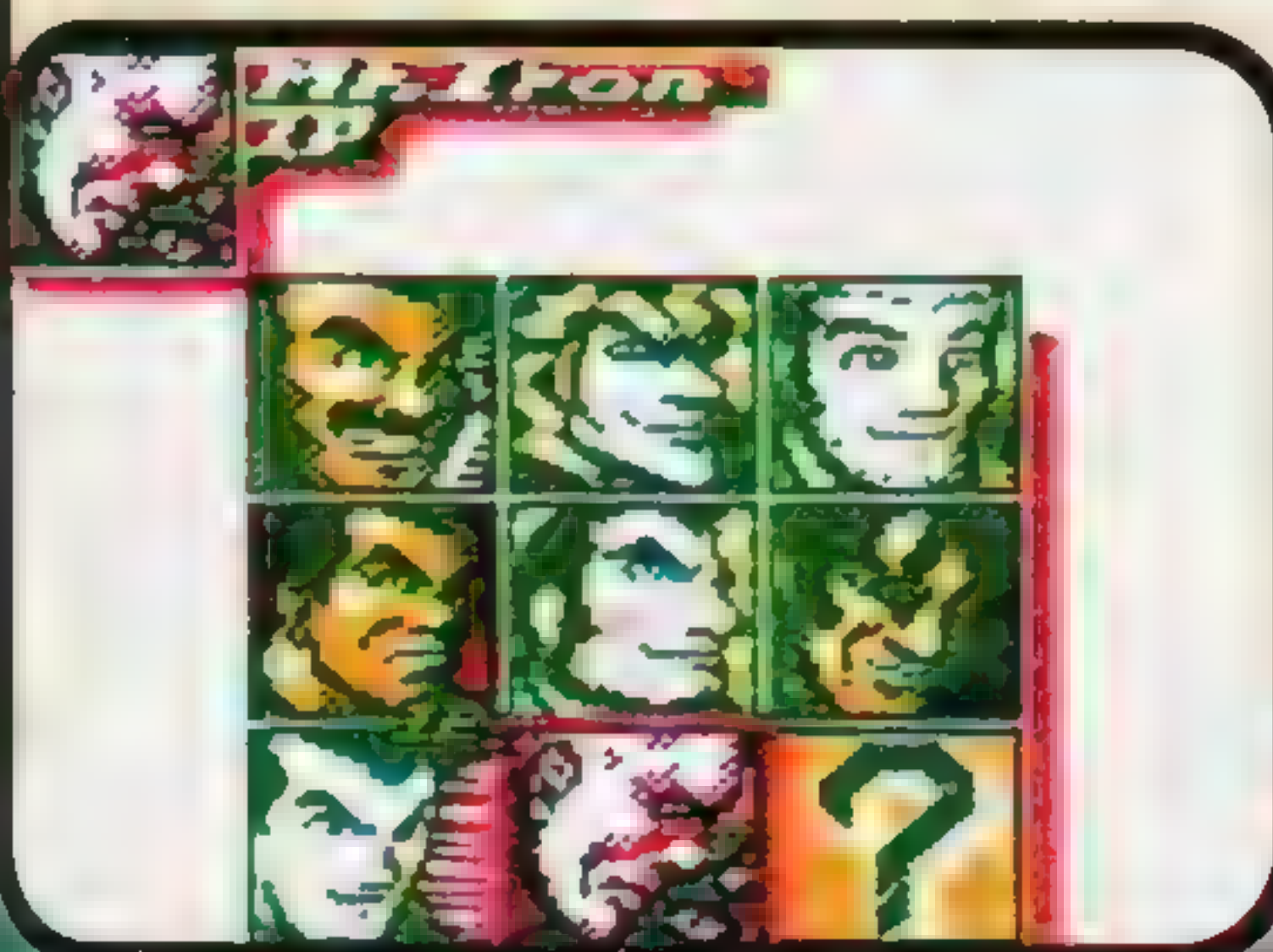
Después de practicar durante un año, llegarás a las finales y como todo buen competidor también debes sufrir las desagradables lesiones que te mandarán a la cama de un hospital durante varios días, esto es malo ya que, como no estás practicando, bajarán los niveles de tu rendimiento.

## VS LINK

Este modo es para demostrarle a tu cuate (que se siente Carl Lewis. ¡Sí! Ese cuate que tiene el récord mundial olímpico en los 100 metros planos y que

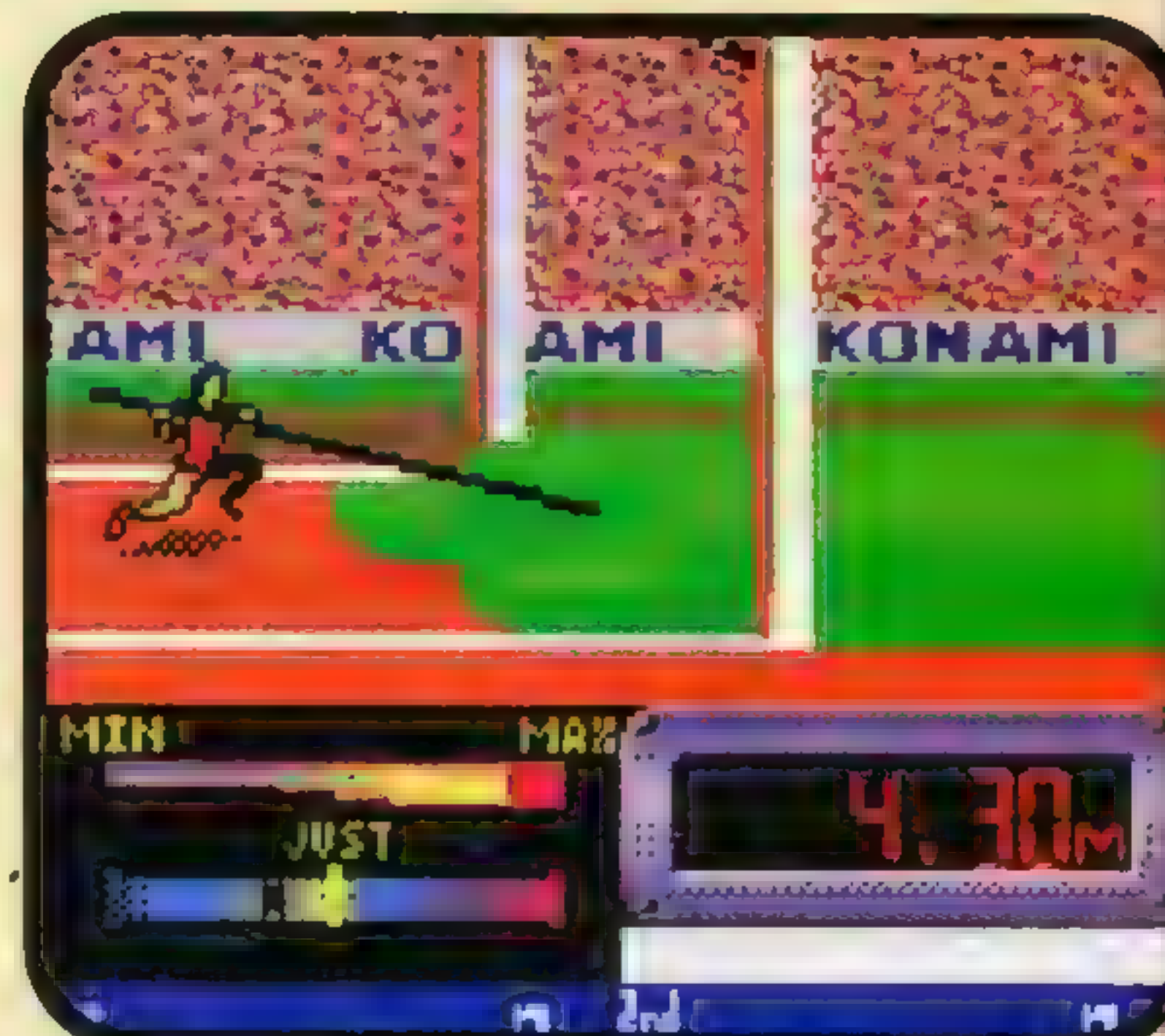


nació en 1961) quién es el más rápido en la pantalla a través del Cable Link.



## PRACTICE MODE

Como su nombre lo indica, aquí puedes practicar cada uno de los eventos; antes de entrar a cualquiera de ellos, puedes ver una breve explicación de cómo usar los botones para un mejor rendimiento dentro de la práctica.



## POINT RANKING

### HIGH JUMP

Rankings

1	C. Santa	2' 03m	887pts
2	Mr. Iron	2' 07m	868pts
3	Ice	2' 05m	850pts
4	C. Santa	2' 00m	803pts

Esta opción te permite checar algo así como el Salón de la Fama, podrás ver los récords de los mejores cinco lugares de todas las competencias.

Ahora sí, veamos el atractivo de este cartucho que son las competencias, aquí verás el nombre, los botones a usar y una breve explicación de cada una.

## 100M DASH



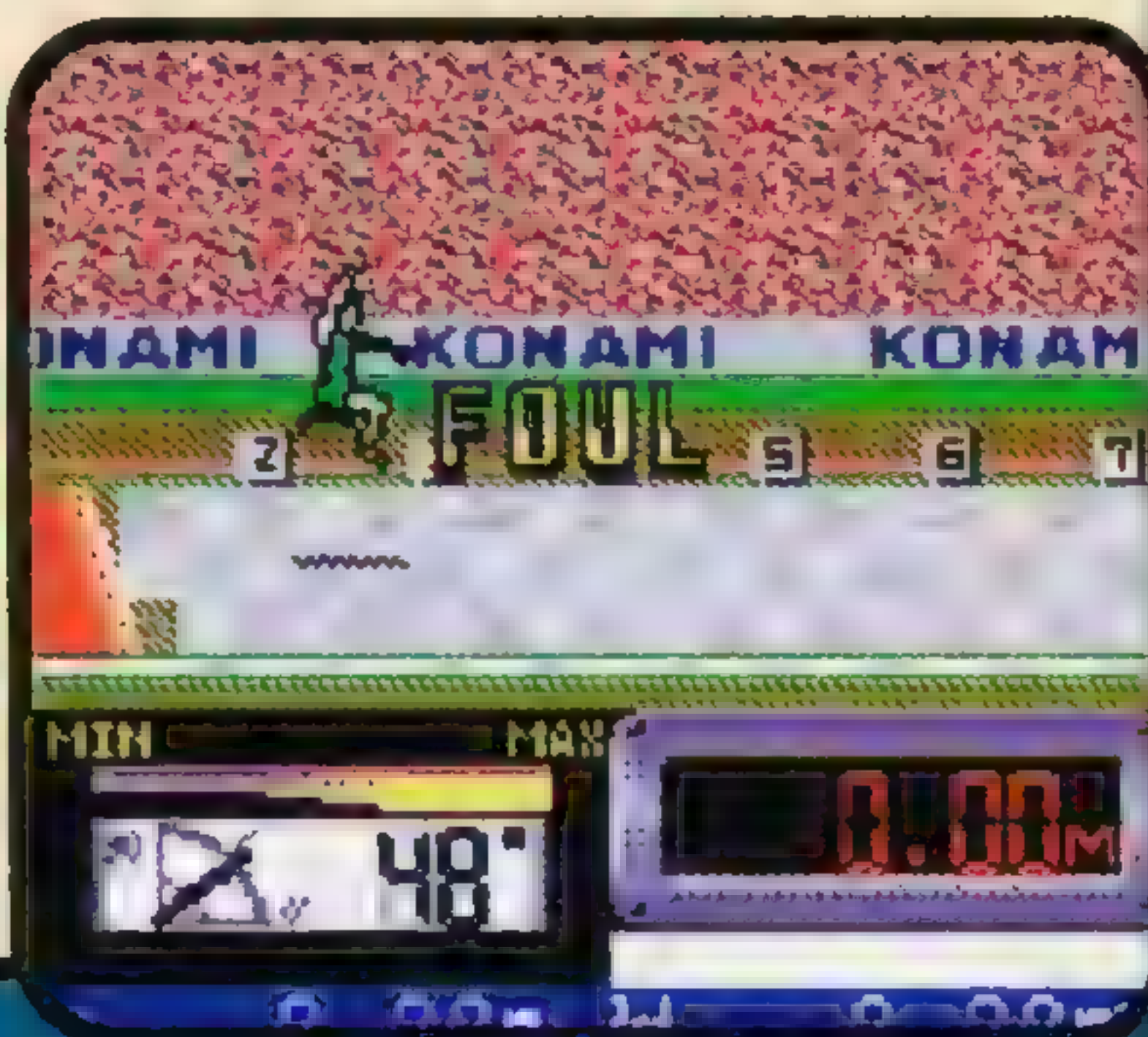
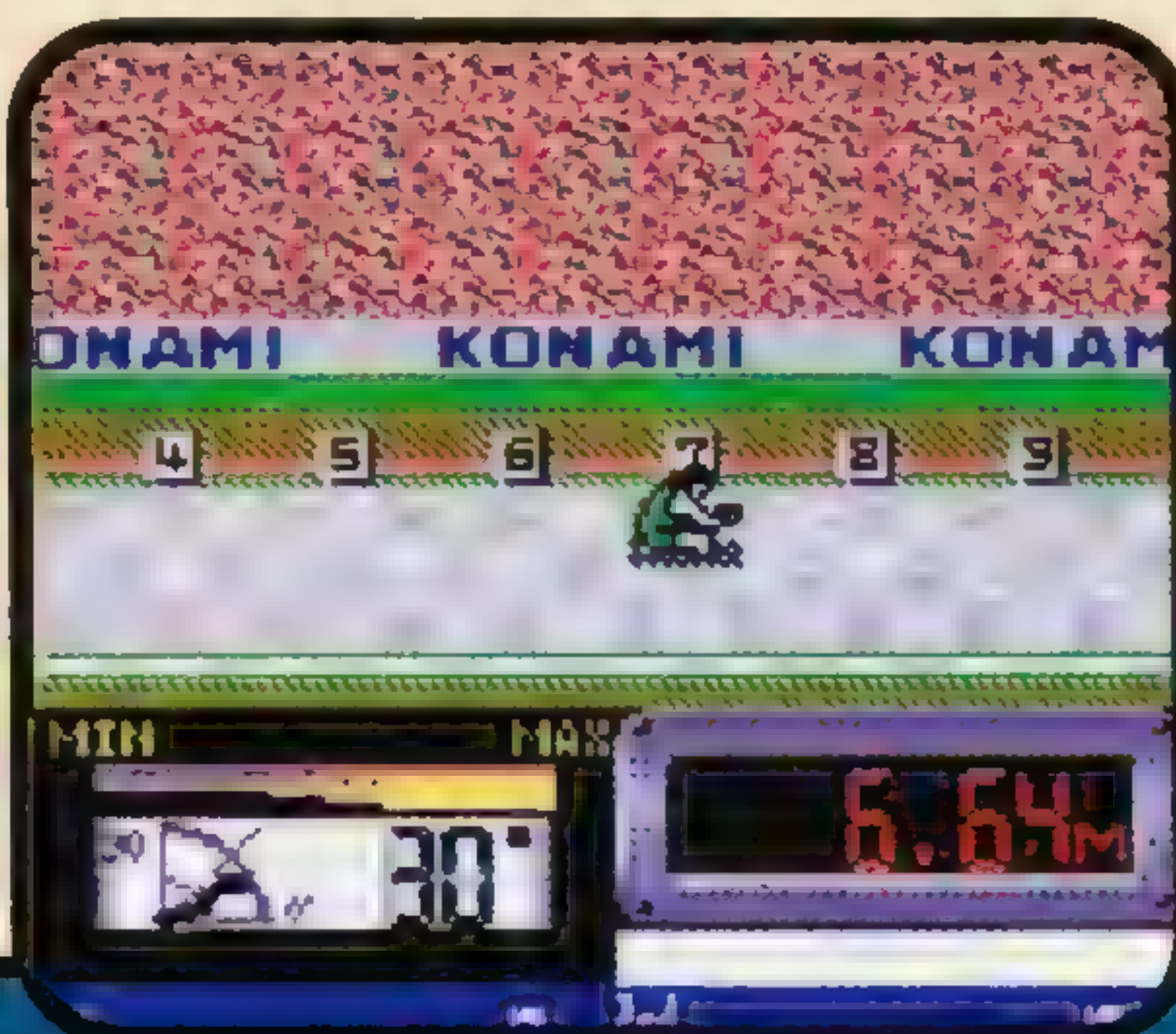
Esta prueba es la de mayor velocidad, debes presionar el botón A y luego el botón B repetidamente, pero debes ser lo suficientemente rápido para llegar en un buen lugar al final de la carrera y no comer el polvo de los demás.





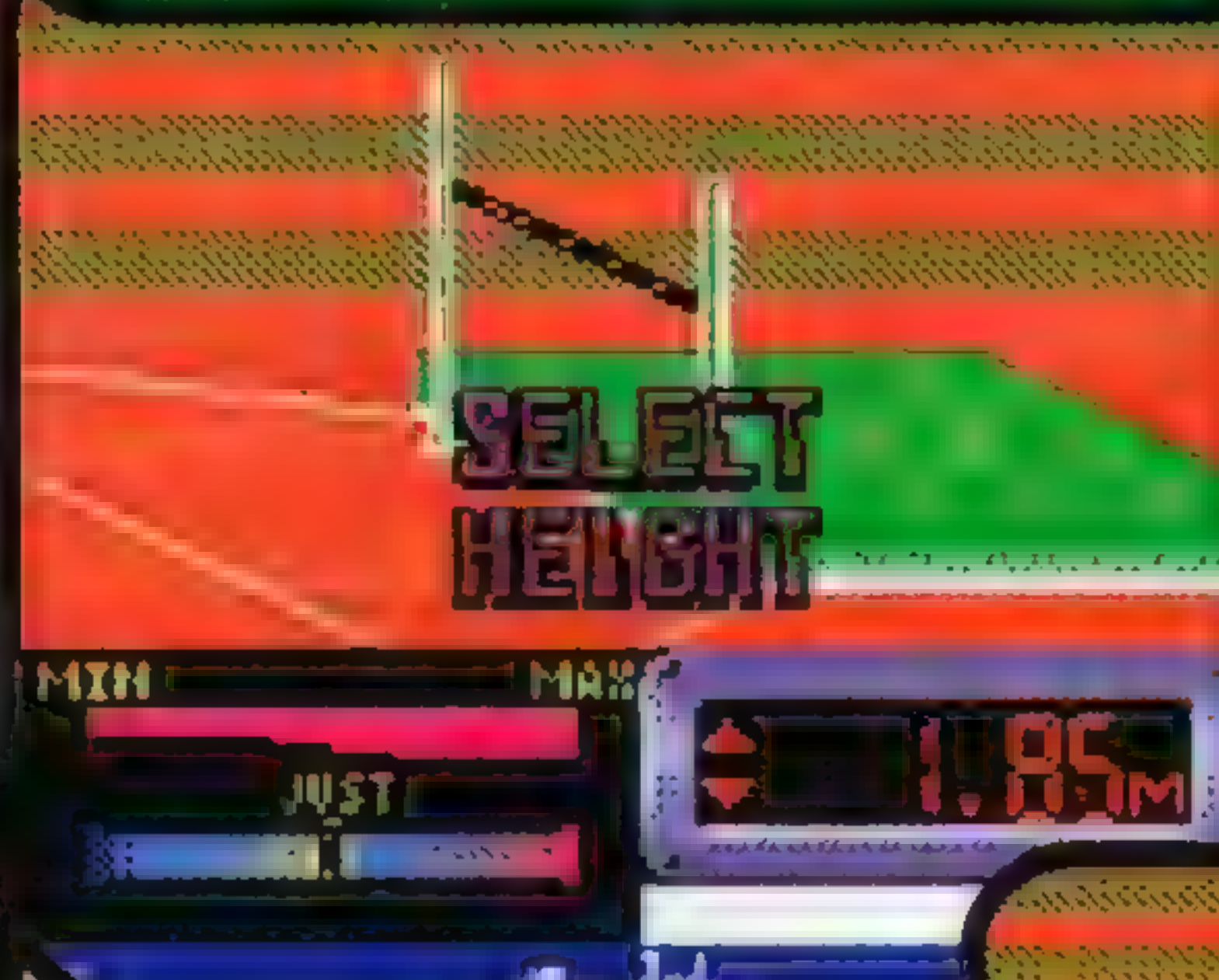
## LONG JUMP

en cuanto veas unos números en la parte trasera de la pista, presiona arriba en el pad para ajustar el ángulo de salto (60 grados está bien), ahora suelta el pad antes de llegar a la línea final, ¡no te vayas a pasar! o te marcarán una falta y no contará tu salto.



## HIGH JUMP

Determina la altura que tendrás que saltar y para variar presiona A y B muy rápido y antes de llegar a la barra de salto.



aparecerá una barrita de ajuste debajo del poder acumulado, presiona Arriba en el pad para detenerla lo más centrada posible, esto hará que sea un buen salto, recuerda empezar con poca altura para poder saltar la barra, si se cae la barra no contará tu salto.

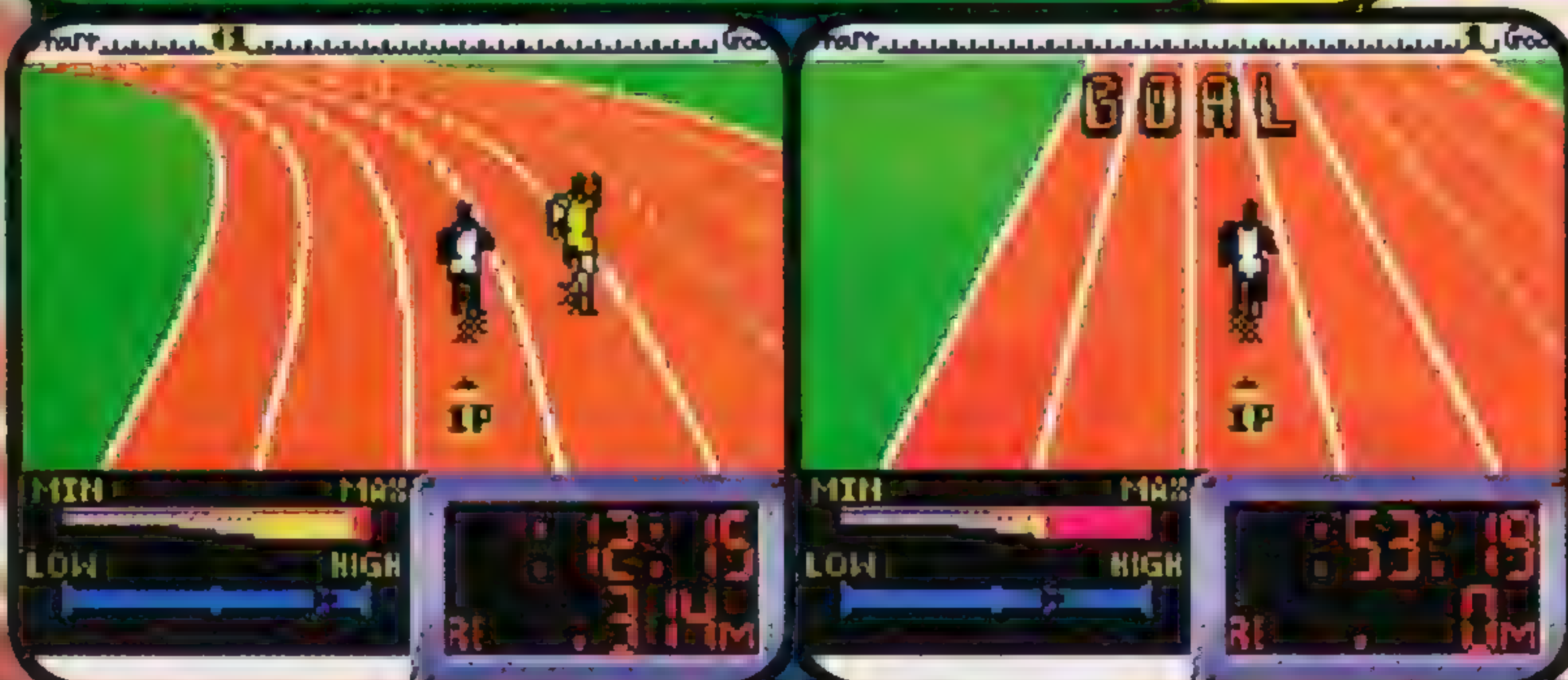


## SHOT PUT

Para lanzar la bola de acero lo más lejos posible, debes presionar A y luego B para cargar poder (igual que en las otras competencias) luego presiona Arriba para ajustar el ángulo de salida de la bola, suelta el pad, vuelve a presionar Arriba para ajustar el ángulo de lanzamiento. (Te recordamos que si no cae la bola en un área determinada te marcarán falta y no contará el lanzamiento).



## 400M RACE



En esta carrera tendrás dos factores a vencer el primero es el reloj y el segundo el es factor cansancio. Para salir victorioso debes presionar A para aumentar la velocidad y B para disminuirla. Una buena recomendación es que no te apresures tanto, en 3/4 de la barra del poder es bueno llevar a tu competidor si lo haces más arriba se cansará más rápido y bajará su rendimiento.



En los 110 metros con vallas se pone algo difícil, presiona A y B para correr lo más rápido, cuando llegues a la valla presiona Arriba para saltarla, te recordamos que

## 110M FURDLES



serán los 110 metros más largos de la historia, porque es algo cansado y requiere de mucha práctica para llegar incluso, en tercer lugar



## DISCUS THROW

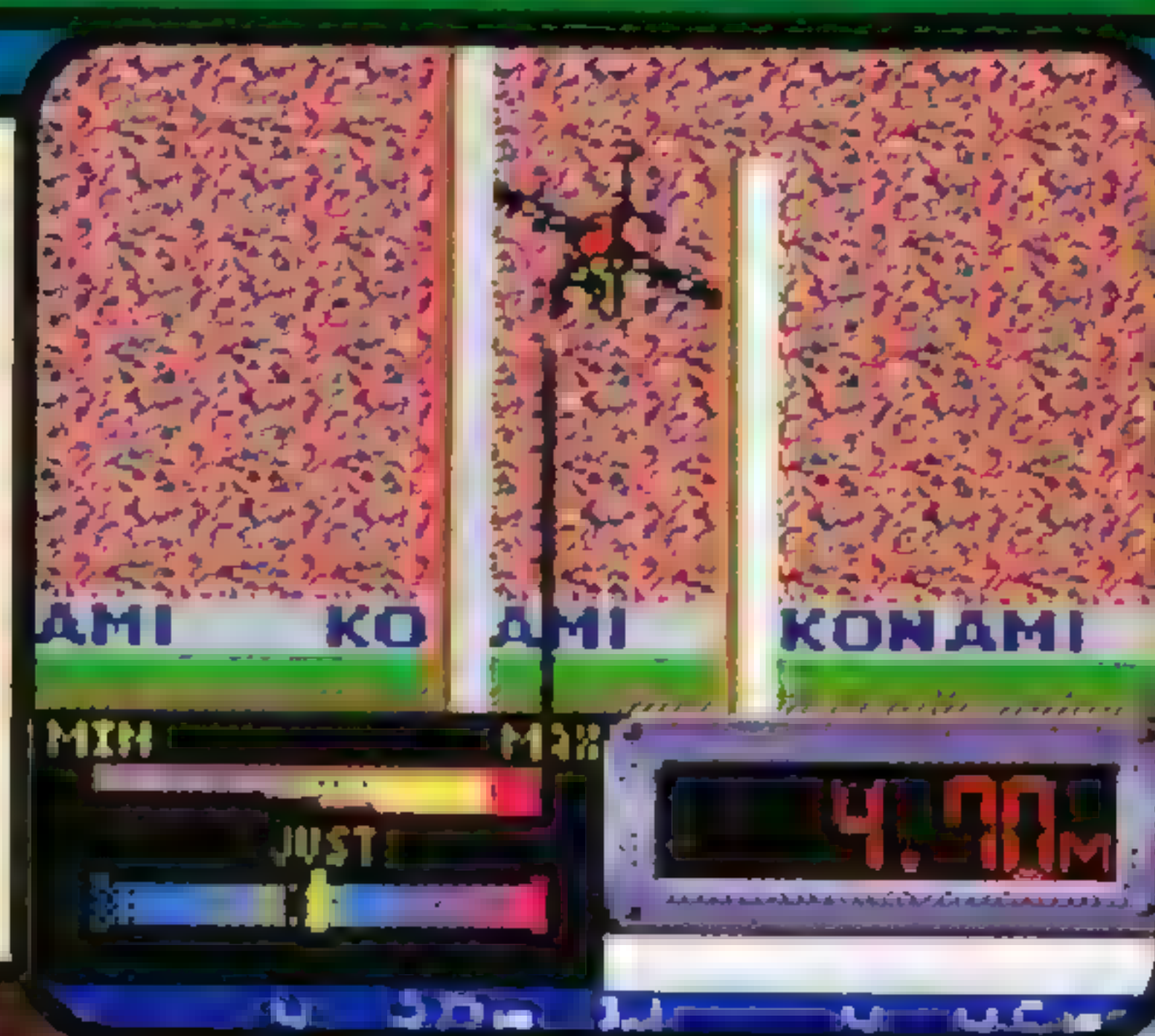


En esta competencia debes presionar lo botones de la misma manera que en Shot Put, te recomendamos practicar mucho, sobre todo a la hora de ajustar el ángulo de lanzamiento del disco.



Al igual que en High Jump, aquí deberás tener el mejor "timing" en el momento se saltar con la garrocha

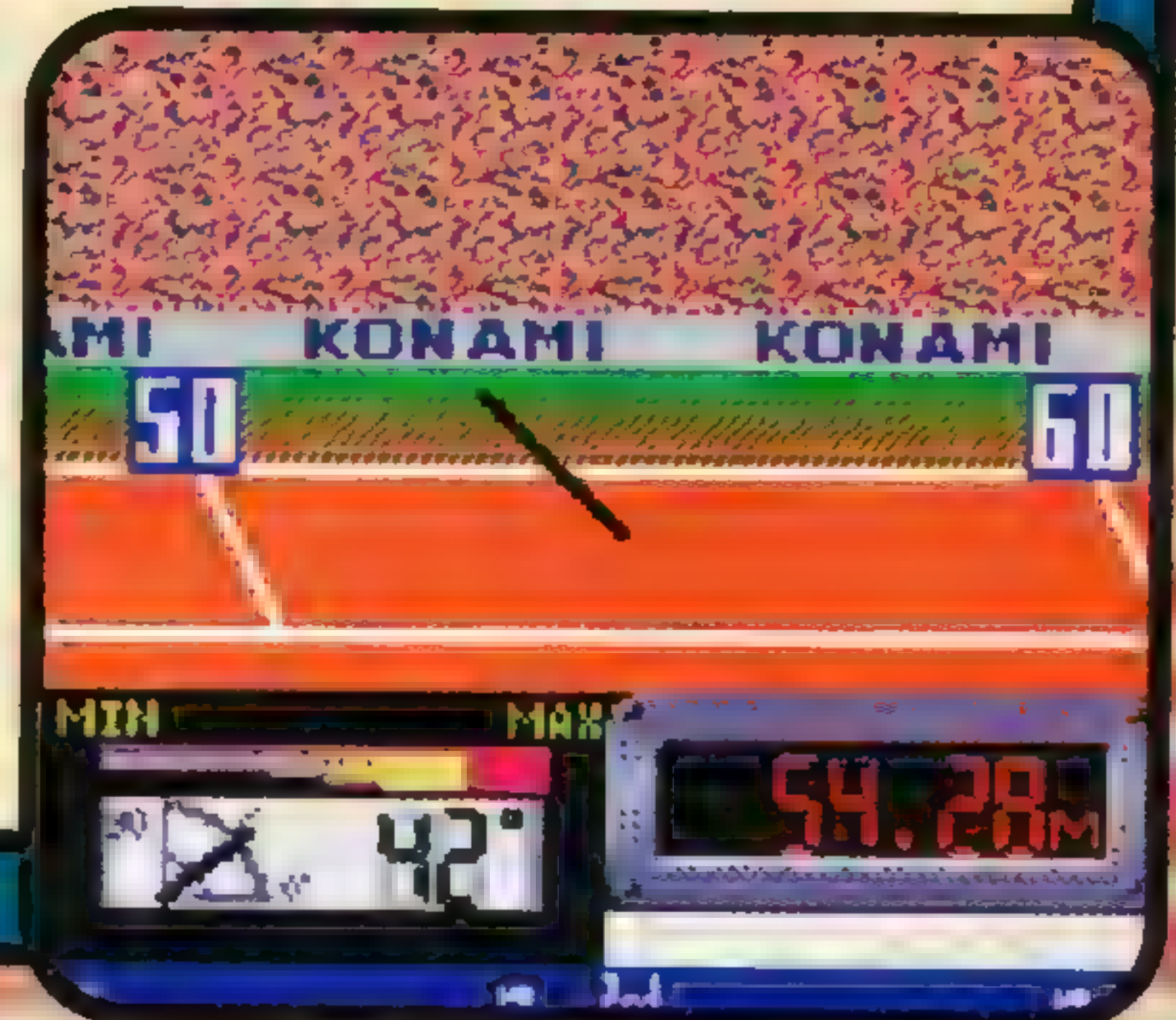
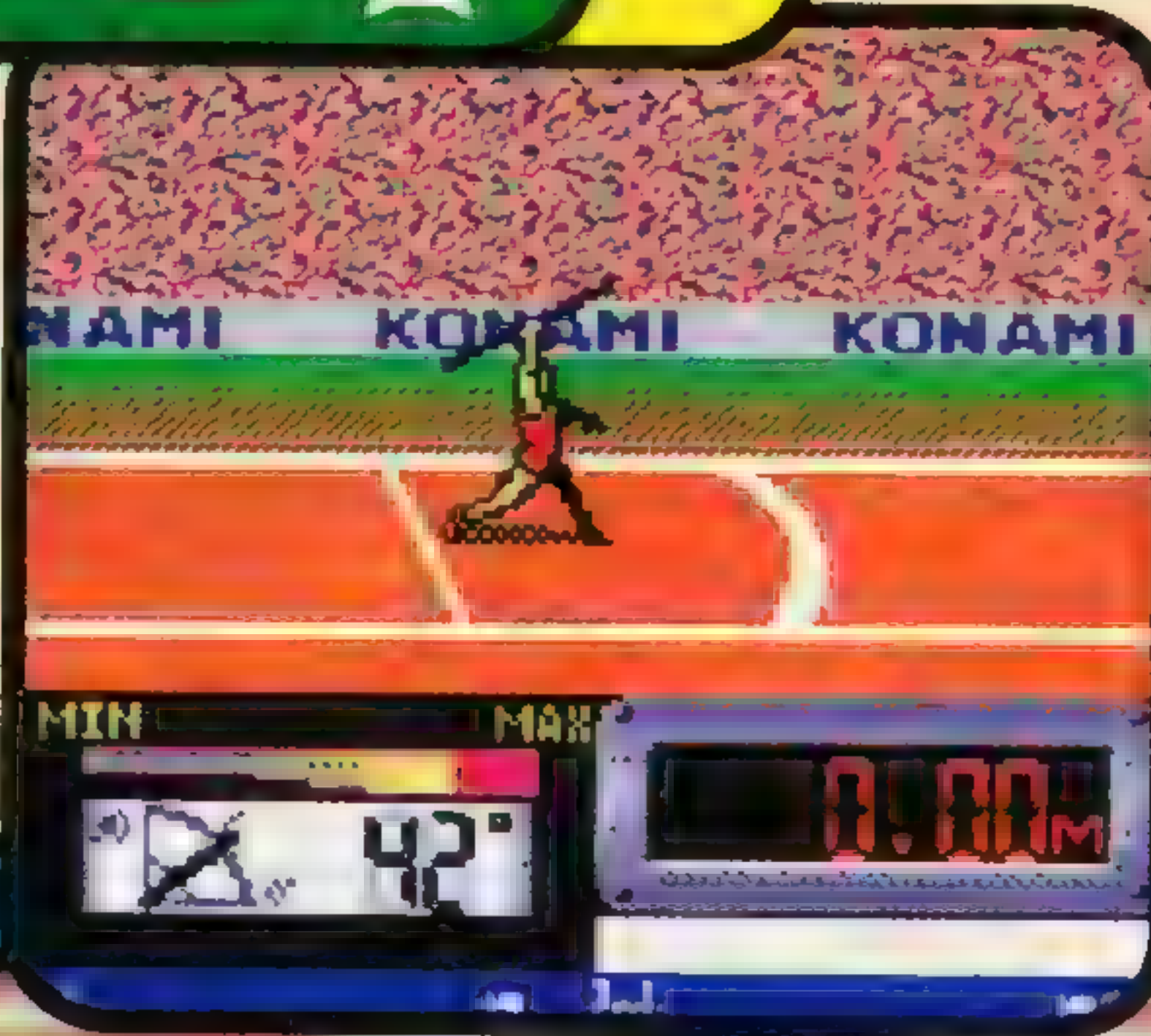
## POLE VAULT



## JAVALIN THROW



El lanzamiento de jabalina es la competencia más difícil, porque necesitas ser muy exacto al momento de soltarla, haz lo mismo que en Long Jump para lograr poner un buen récord en el Point Ranking.





## 1500M RACE

A

B

La madre de las competencias se hace presente en este cartucho. Los 1500 metros planos los debes correr muy inteligentemente. El botón A lo utilizas para ir más rápido y el B para ir más lento, puedes presionar



izquierda o derecha para cambiar de carril, te recomendamos no gastar tu energía e ir a la mitad de la velocidad, ya que son cuatro vueltas a la pista.

International Track & Field nos hace recordar buenos momentos con el juego de Decathlon para Atari 2600. En aquellos tiempos el factor diversión era indiscutible, desgraciadamente

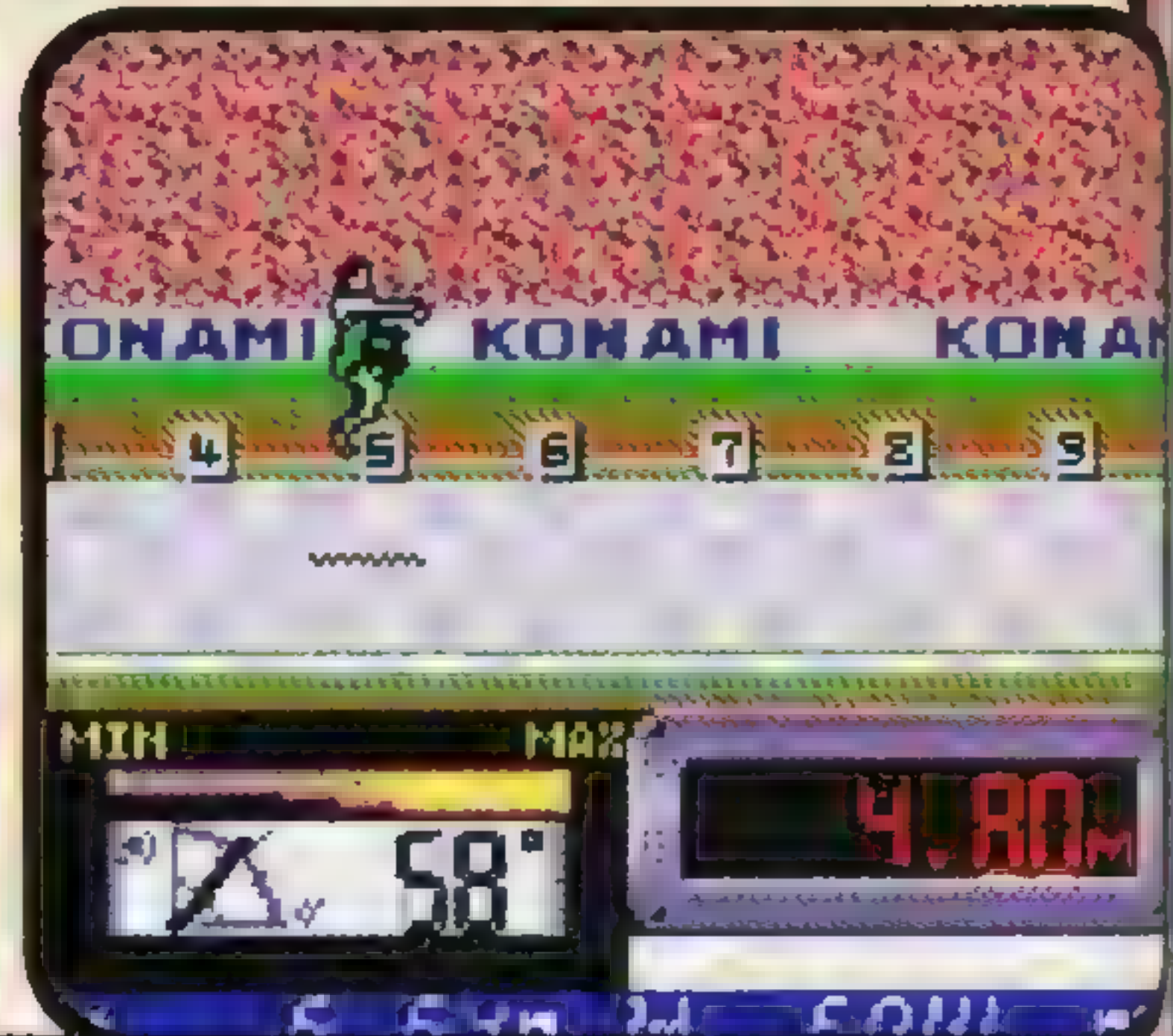


ahora muchos licenciarios se basan en cuestiones gráficas y no en lo que debe ser como el factor diversión.

GAME BOY COLOR



De algo debes estar seguro, las gráficas son buenas para el tipo de juego, lo que sí te saca de onda a veces, es el sonido del trote de los competidores, es hasta cierto punto monótono, la música es nula, no existe dentro de las competencias; pero eso no debe ser punto en contra para no verlo, recuerda que la última decisión a cerca de todo esto la tienes tú.





# tips de RR64

Para todos aquellos que han pensado que este juego es realmente imposible, es porque nunca han tocado un RR ya que para poder ganar debes poner en práctica varios puntos muy importantes para la sobrevivencia y victoria en esta excitante carrera.

Para abrir todas las pistas, es necesario que corras en cada una de ellas y termines en primer lugar en el modo de "Grand Prix" así irás obteniendo de 3 en 3 hasta completar las 20 (9 son pistas normales, otras 9 son las anteriores, pero en reversa y en verdad que las últimas 2 sólo son para expertos).

## RIDGE RACER® 64

3 pistas, obtendrás el privilegio de poder competir contra pilotos diestros que te darán la posibilidad de utilizar sus autos si logras vencerlos en una competencia cara a cara (o más bien, auto contra auto) dentro del modo de "Car Attack".

Otro de los puntos es que al completar cada

Estas son las reglas básicas para

sacarle todo el jugo a tu juego, sin embargo debes tener bastante habilidad y destreza para completarlo al 100% pero no te apures, que aquí te damos las mejores técnicas para que lo logres.



## TECNICAS

Algo que debes de tomar bien en cuenta son las características del automóvil con el que pretendes ganar. Siempre busca un buen equivalente entre Máxima Velocidad, Aceleración, Maniobrabilidad (que en sí, es qué tan cerrada puede dar una curva con el puro control) y el Agarre (que realmente es el factor principal con el que el carro se patina, si el auto tiene bastante, necesitarás alcanzar una gran velocidad para que éste se derrape, por otra parte, si casi no tiene agarre, se derrapará con menor esfuerzo). Todo esto hace que el carro sea un buen elemento o no, no puedes depender únicamente de la Velocidad, ya que si no tiene aceleración ni maniobrabilidad, pues es como una pelota de béisbol que la arrojas para que suba una pendiente. Lo que si debes buscar en un auto para que te sea eficiente, es que combine de cierta manera 2 de estas características sin dejar fuera la tercera, ya que también influye.



Una vez aclaradas las características de los carros, pasemos a las técnicas de manejo.

### ARRANQUE

Este tal vez es el factor que menos tiene que ver sin embargo es vigorizante comenzar bien una carrera. Lo que debes de hacer es no mover nada hasta que el anunciador termine de decir 1 (one) o más bien, se prendan las luces amarillas cuando el indicador marque uno, presiona el acelerador para arrancar rápidamente.





REPLAY

## CURVAS

Otro punto que tal vez suene tonto pero hay que remarcarlo, es el hecho de que antes de entrar a una curva, estés centrado lo mejor posible en la pista, ya que así te podrás

adelantar un poco a la curva y podrás sacarle el mejor provecho ahorrando un par de centésimas de segundo para obtener un mejor tiempo y mayores posibilidades de llegar a la meta en primer lugar. Por otra parte, en las curvas que no estén tan forzadas, siempre trata de estar lo más pegado a la curva; a lo que nos referimos es que si estás dando una vuelta hacia la derecha, trata de mantenerte lo más cercano posible a la orilla derecha para ahorrar un poco de tiempo.

En algunas partes del juego es importante que te fijas cuál de los corredores es el más latoso, ya que casi siempre estará rondándote muy cerca. Por lo general este tipo es una verdadera pesadilla, así que tendrás que estar muy al tanto de tu retrovisor para que una vez que logres rebasarlo e intente pasarte, le cierres el camino, esto te evitará futuras frustraciones ya que generalmente, en la última vuelta se pone bastante pesado.

## CERRONES

Ahora sí, ya estás perparado para entrar en una verdadera competencia de campeones, así que pasemos a darte las mejores opciones para sacar todas las pistas al igual que todos los autos.

## GRAND PRIX

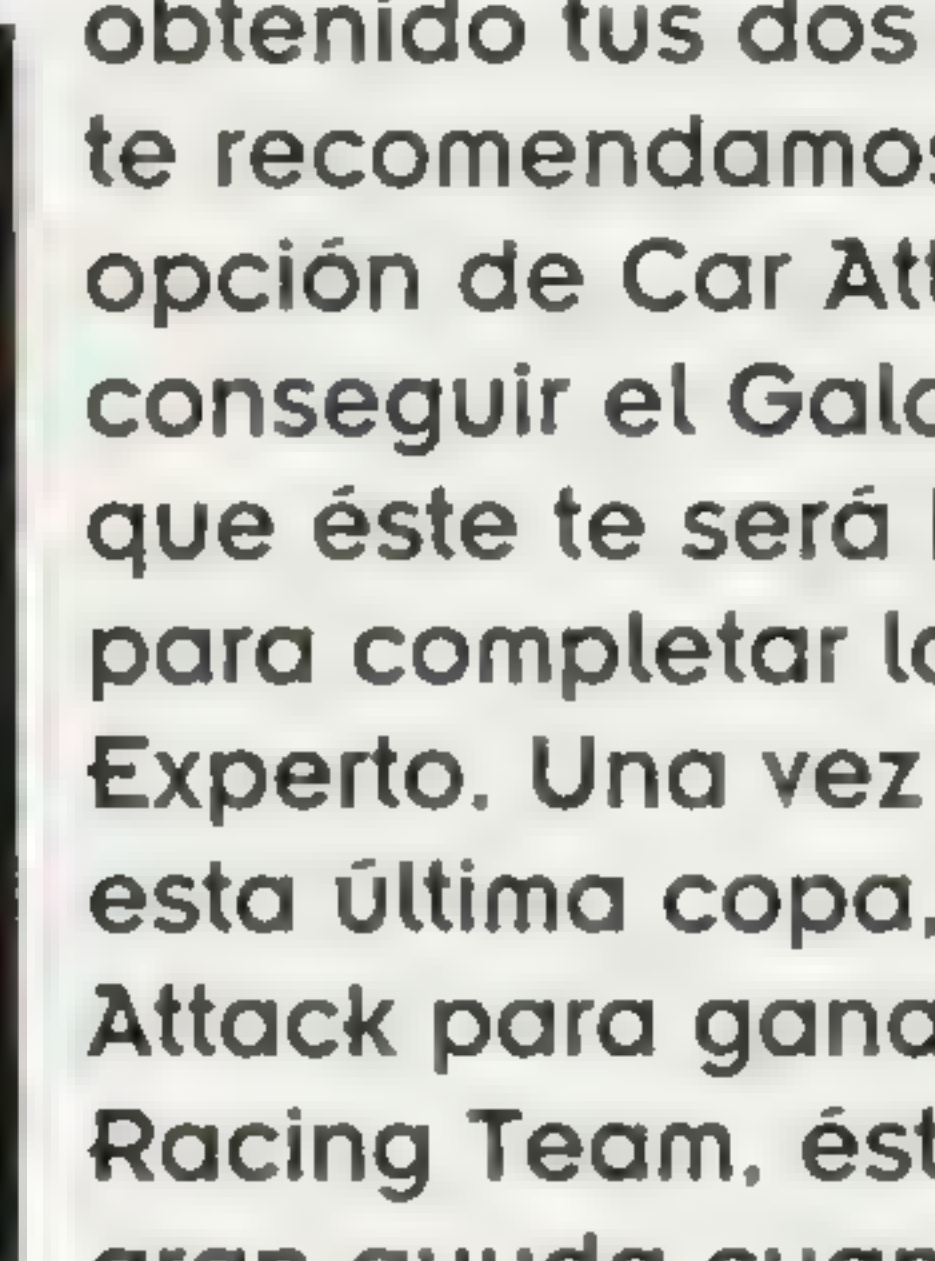
## GRAND PRIX

Ok, lo primero que debes de hacer es elegir el auto de tu preferencia, aunque la verdad, para los niveles Novato e

Intermedio (que son las primeras 6 pistas) te súper recomendamos el RT Soulvalou que aunque su agarre, maniobrabilidad y aceleración son un poco bajos, una vez encarrerado, es un verdadero demonio y no tendrás ningún problema si efectúas adecuadamente las estrategias que te comentamos anteriormente. Una vez que hayas

obtenido tus dos primeros trofeos, te recomendamos que entres en la opción de Car Attack para conseguir el Galaga RT Carrot, ya que éste te será bastante útil para completar las pistas de Experto. Una vez que obtengas esta última copa, regresa a Car Attack para ganarte el auto Dig Racing Team, éste te será de gran ayuda cuando entres a

competir en las pistas de Novato Extra. Ya que completes estas 3 pistas, compite nuevamente en Car Attack para conseguir el auto White Angel, el cual es indispensable para completar el circuito de Intermedio Extra. Con la copa en la mano, ve nuevamente a obtener nuevos autos hasta conseguir el automóvil Assoluto Infinito, éste es la clave para salir victorioso en el circuito de Experto Extra. Las pistas restantes son una verdadera pesadilla, te recomendamos que compitas nuevamente para ganar nuevos autos y así conseguir el Atomic Purple, ya que al parecer, es el único capaz de aguantar el Stage 7 Ridge Racer Extreme, por otra parte, necesitarás todo un milagro para ganar en la pista Ridge Racer Extreme Extra.





## DERRAPANDO EL AUTO

Esta es una excelente técnica para ganar fácilmente, aunque sólo te recomendamos que hagas uso de ella en las curvas demasiado cerradas o en una serie de pequeñas curvas (que en verdad son una verdadera molestia). Al aproximarte a una curva, coloca el control en la dirección que vayas a dar vuelta, suelta el acelerador por un par de segundos, y cuando te encuentres en el centro de la pista dando la vuelta, acelera nuevamente para ocasionar que el auto se derrape dando una vuelta más cerrada. Si dejas el control hacia el mismo punto en el que iniciaste la vuelta con el acelerador presionado, el auto se seguirá derrapando, y si lo que deseas es detener esta acción existen 2 métodos. El primero consiste en que cuando comiences a salir de la curva, muevas el control en dirección contraria para estabilizar el auto; en el segundo caso, al salir de la curva, debes bombear el acelerador para corregir la trayectoria del auto. Estos métodos se pueden combinar para estabilizar cualquier auto, pero debes recordar que entre mayor agarre tenga el vehículo, más difícil será hacerlo derrapar sin embargo será más fácil estabilizarlo al derraparlo, caso contrario si el auto carece de agarre.



REPLAY



## CAR ATTACK

CAR ATTACK RIVAL SELECT

Como ya lo mencionamos, en esta opción es en donde puedes competir para obtener nuevos carros para tu

colección. Pero lo importante por ahora es cómo hacer para obtener nuevos autos fácilmente. Aquí te damos una lista para que los obtengas



a todos de una manera menos difícil.

Esta es una tabla sencilla para indicar con qué auto puedes ganarle a los siguientes contrincantes.

Auto a Ganar	Auto indicado
RT Pink Mappy	RT Soulvalou
RT Blue Mappy	"
Galaga RT Prid's	"
Galaga RT Carrot	"
RT Bosconian	Galaga RT Carrot
RT Nebulasray	"
RT Xervious Red	"
RT Xervious Green	"
Dig Racing Team	"
Micro Mouse Mappy	Dig Racing Team
13th Racing Kid	Micro Mouse Mappy
White Angel	13th Racing Kid
Digipen Racing	White Angel
Assoluto Infinito	"
Age Solo Supernova	"
Atomic Purple	Assoluto Infinito
Extreme Green	Atomic Purple
Terrazi Terrific	"
Lizard Nightmare	???

Esperamos que estos Tips sean de gran ayuda para que termines satisfactoriamente Ridge Racer 64, aunque déjanos decirte que aún con los consejos y técnicas que aquí te damos, es todo un reto que logres el 100% del juego, necesitarás además de grandes habilidades y destreza, mucha, pero mucha paciencia. ¡Suerte!



# Nintendo

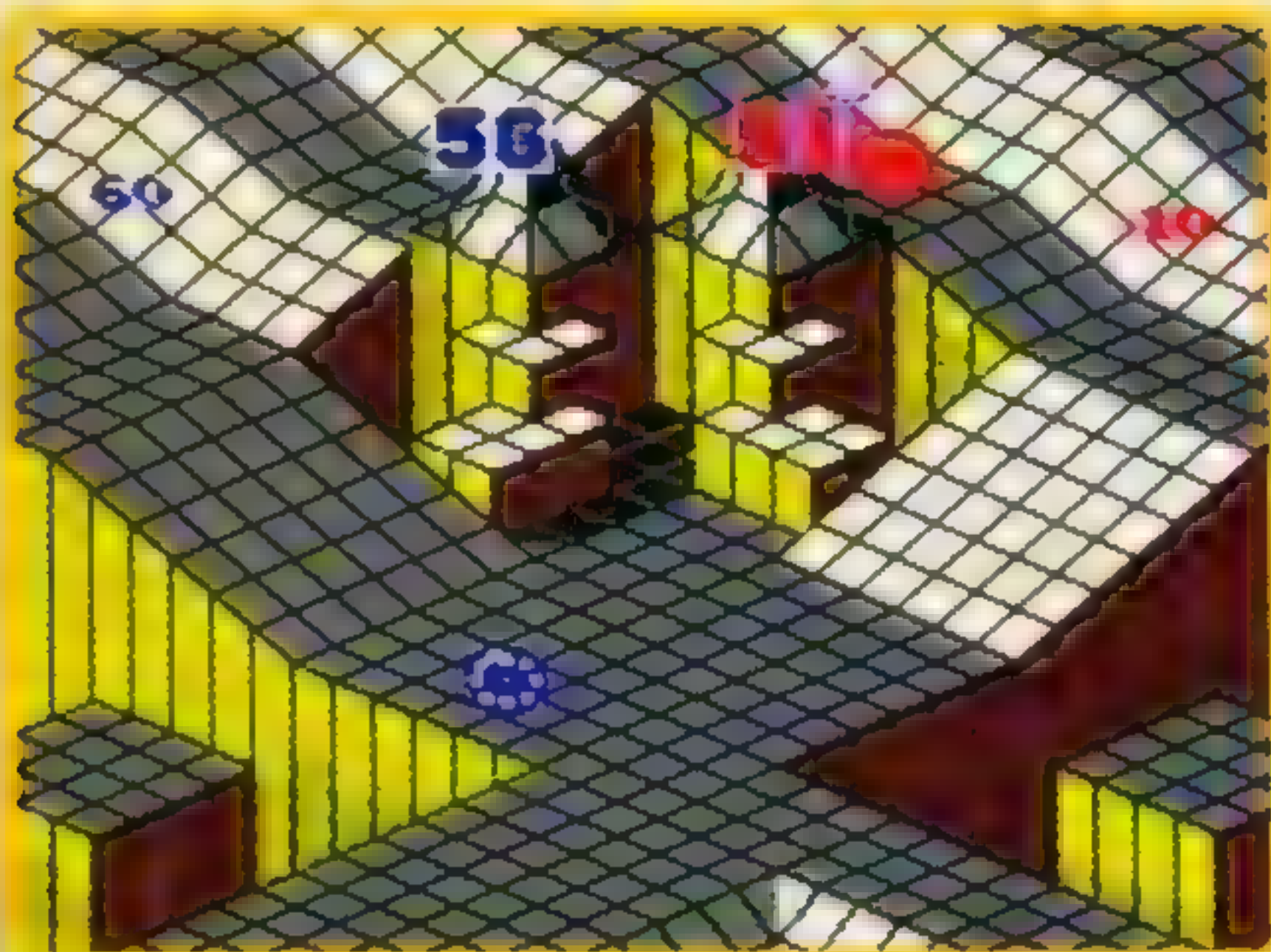
## MUSEO

# MARBLE MADNESS

1984 Tengen

La mayoría de los videojuegos tienen como principal tema los disparos, las aventuras y deportes entre otros. También hay

de carreras, con automóviles veloces y aerodinámicos; pero ahora veremos un título de carreras bastante fuera de lo común y que nos impresionó en el momento en que salió al mercado por sus gráficos y diversión.



Marble Madness quiere decir algo así como "Locura de Canicas" y justamente eso es: un videojuego que tiene la emoción de las carreras y la diversión de las canicas con un toque que sólo podemos ver en los videojuegos. Milton Bradley lanzó muchos títulos con su estilo de diversión y competencia, pero no hay otro como éste, veamos más de cerca a qué nos

referimos. No tiene historia, no hay personajes ni princesas que rescatar; solamente tenemos un par de canicas de colores Azul y Rojo que tratan de recorrer las más locas pistas antes de que su tiempo se termine.



Antes de iniciar un juego, podías introducir tu nombre para que luego quedara

grabado en los récords. También elegías el tipo de control.

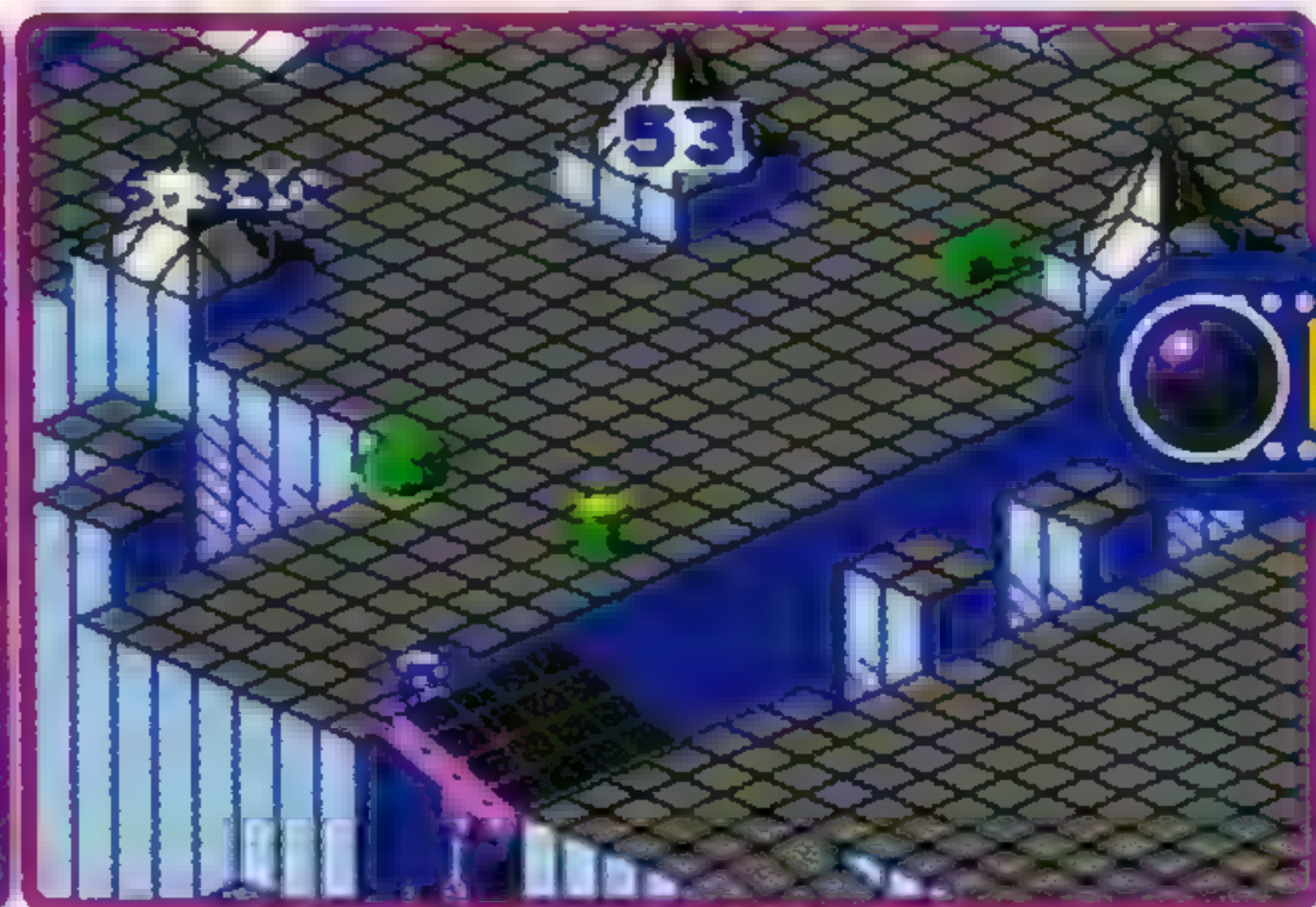
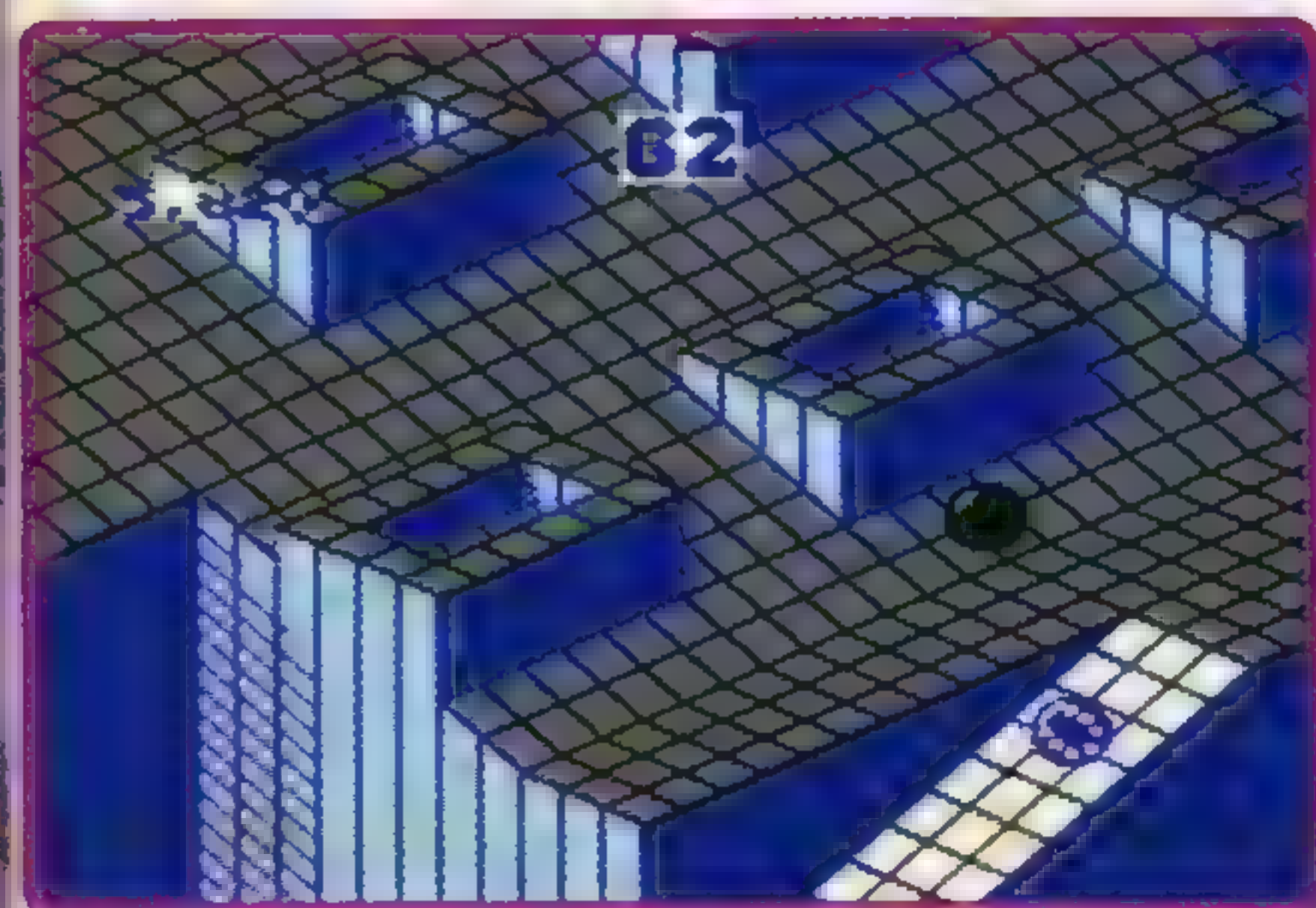
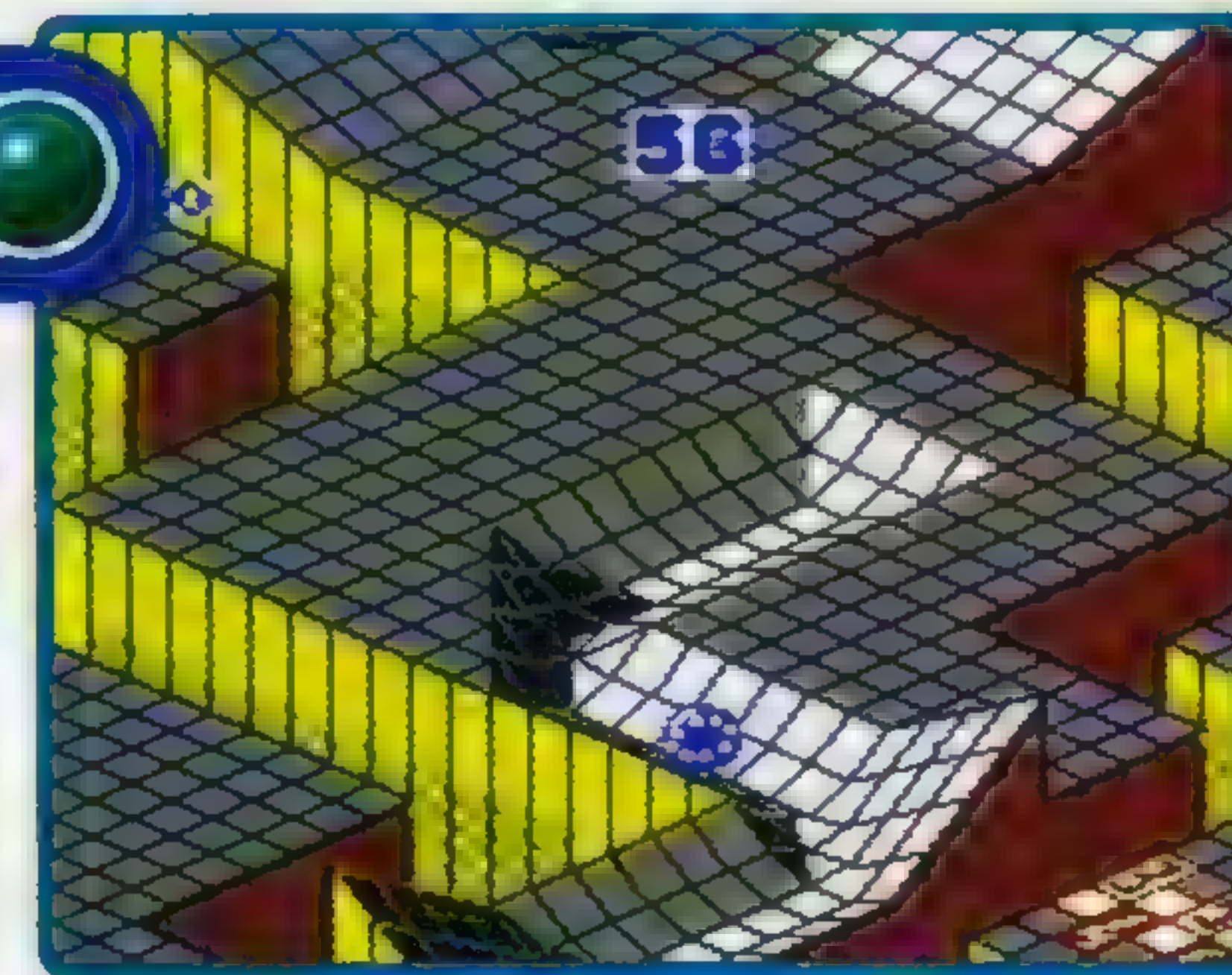
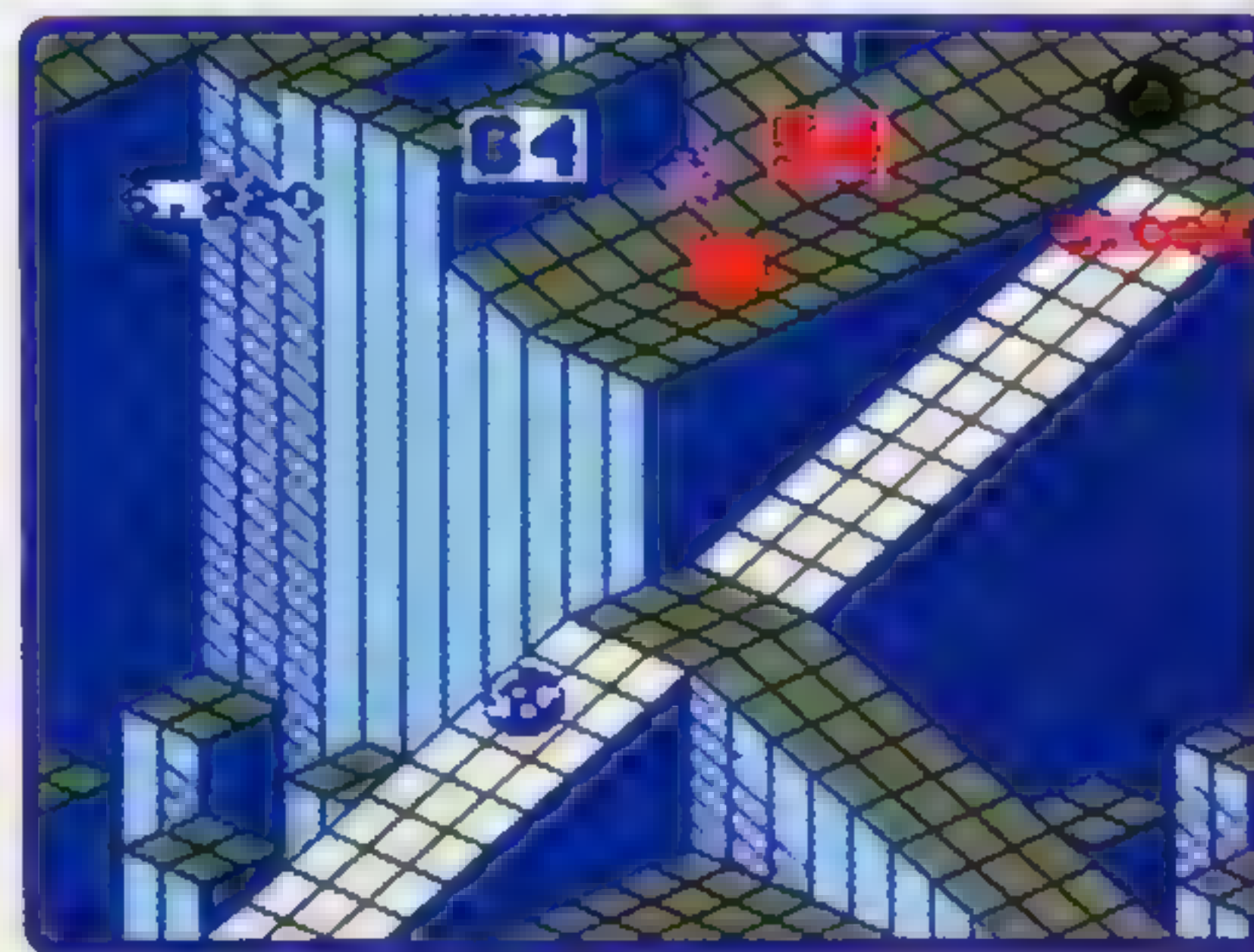
El juego contaba con 6 pistas para competir, cuando jugaban dobles, el que fuera más adelantado jalaba al otro, quitándole tiempo.



El tiempo que te sobraba de la pista anterior, lo sumaban a la siguiente carrera.

### Practice Race

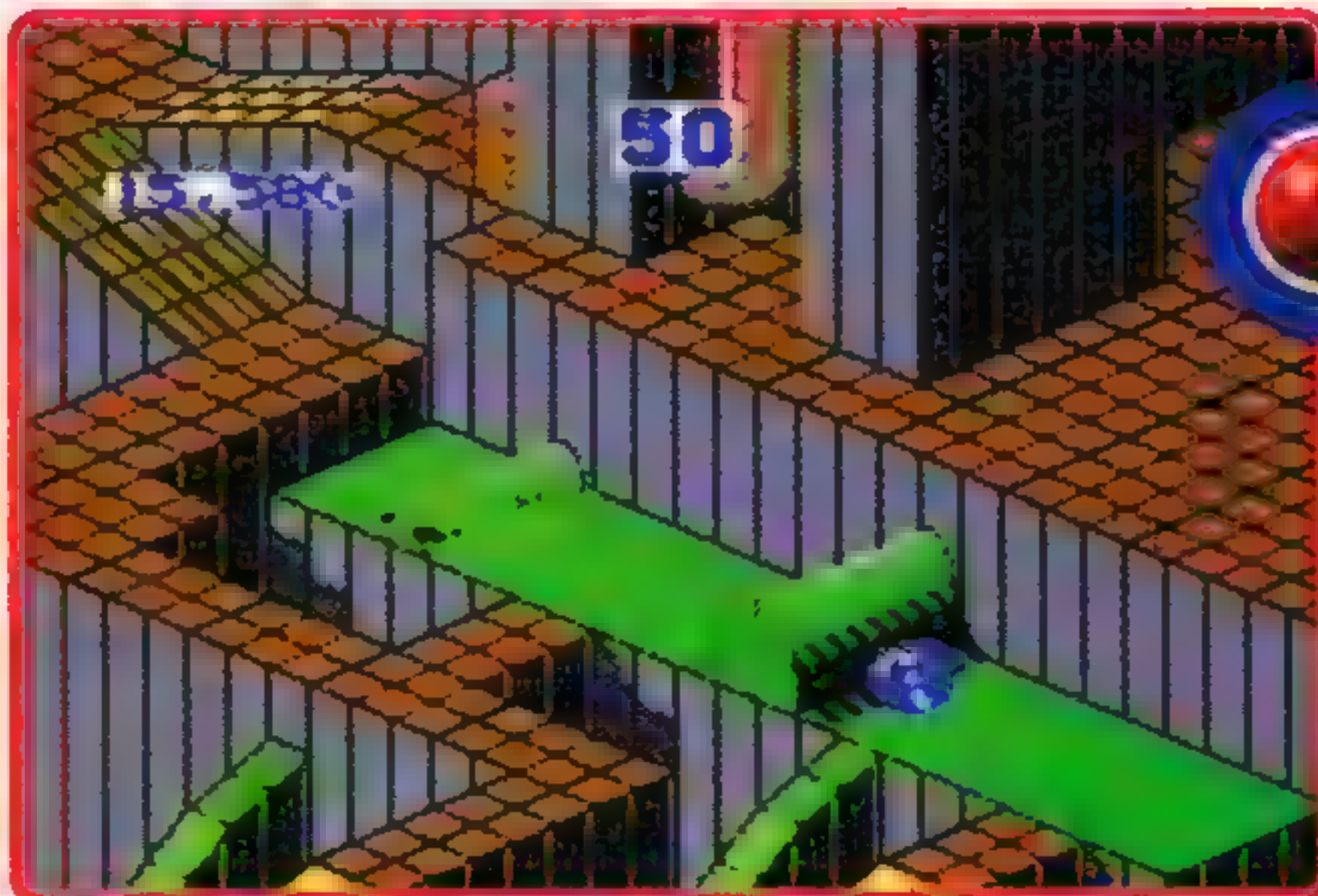
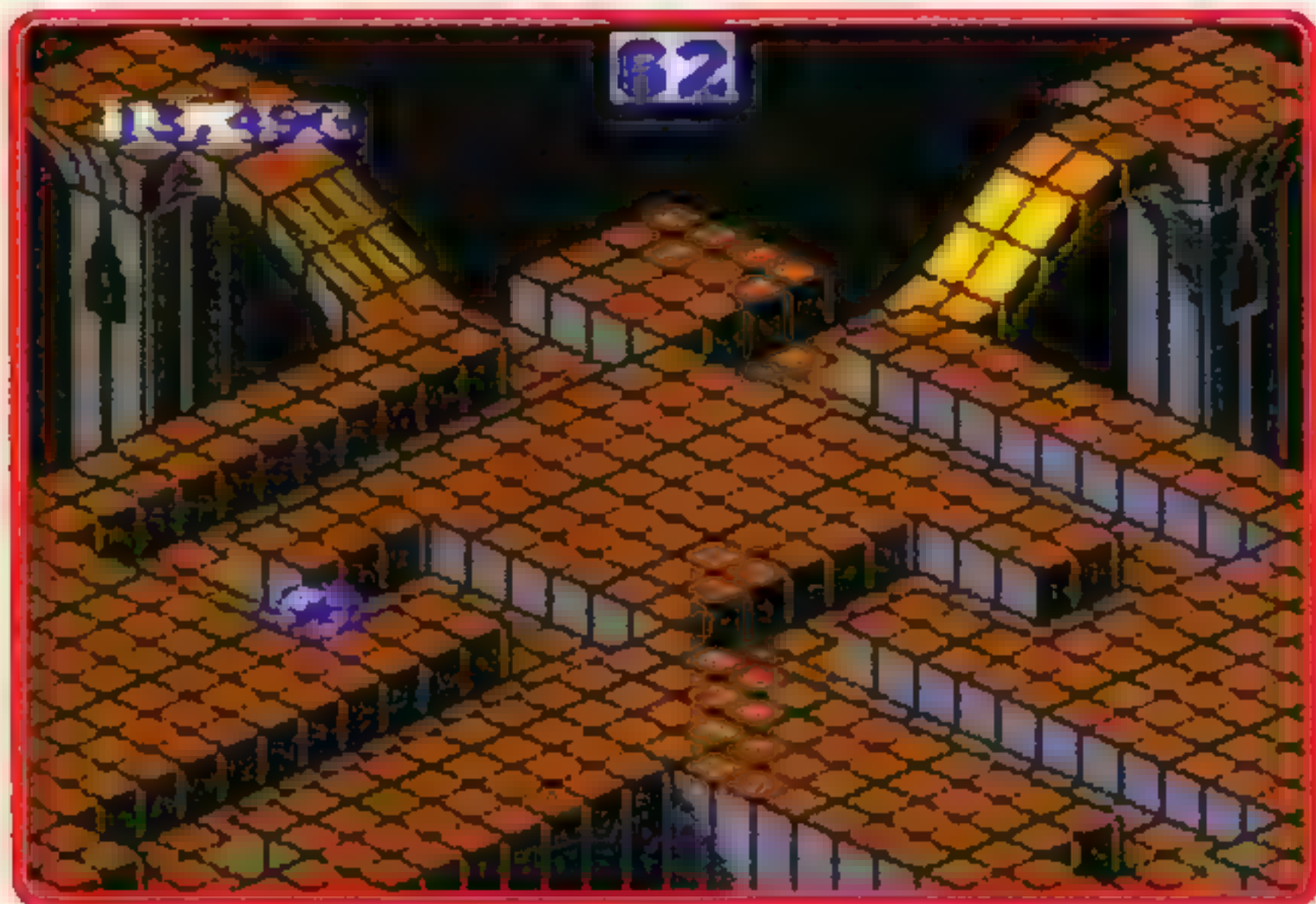
Aquí no había mucho problema, sólo debías de mantener el control y maniobrar en las curvas.



### Begginer Race

La canica negra no te permitía el paso, así que debías burlarla. Había todo tipo de obstáculos y enemigos.



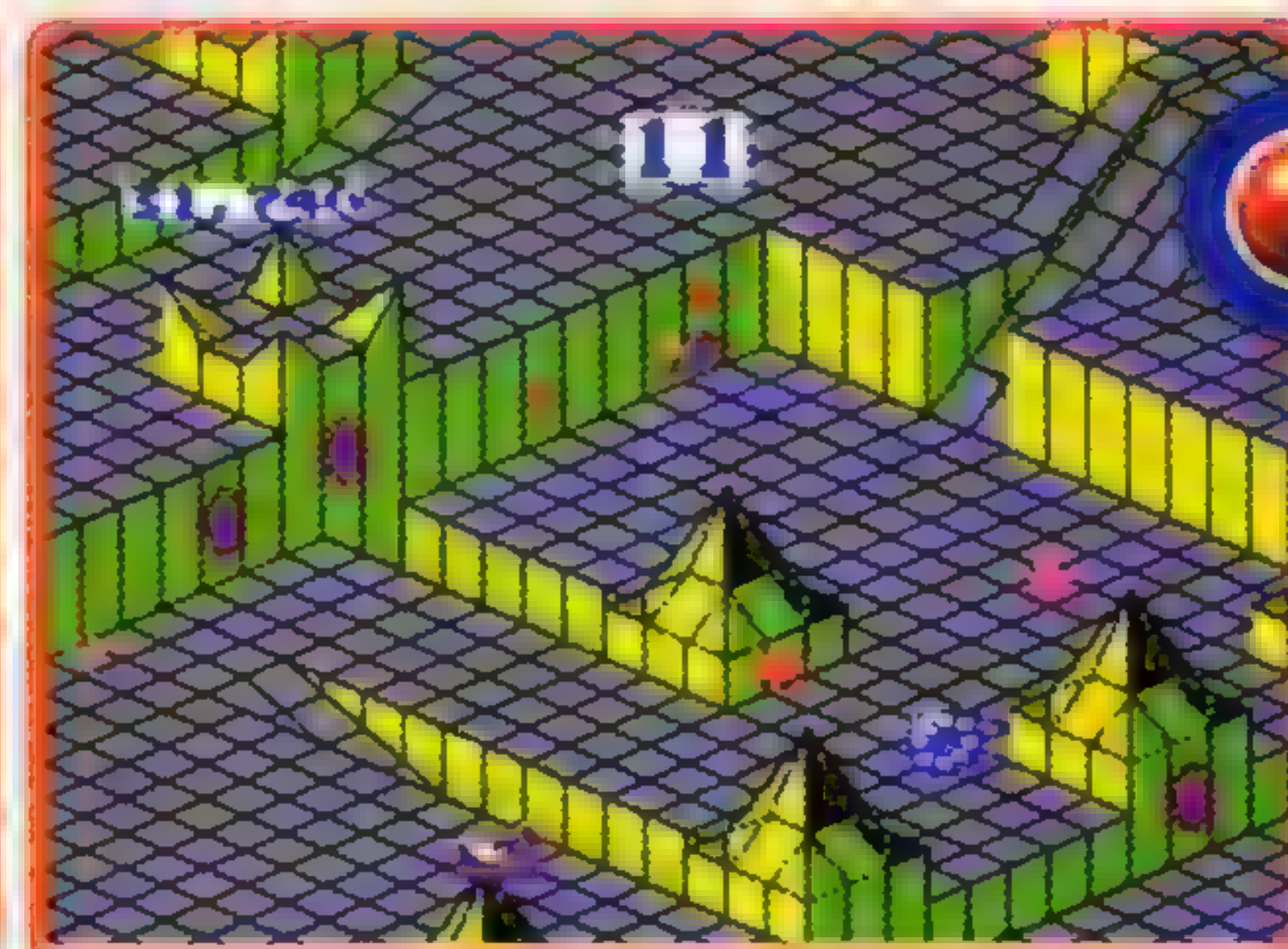
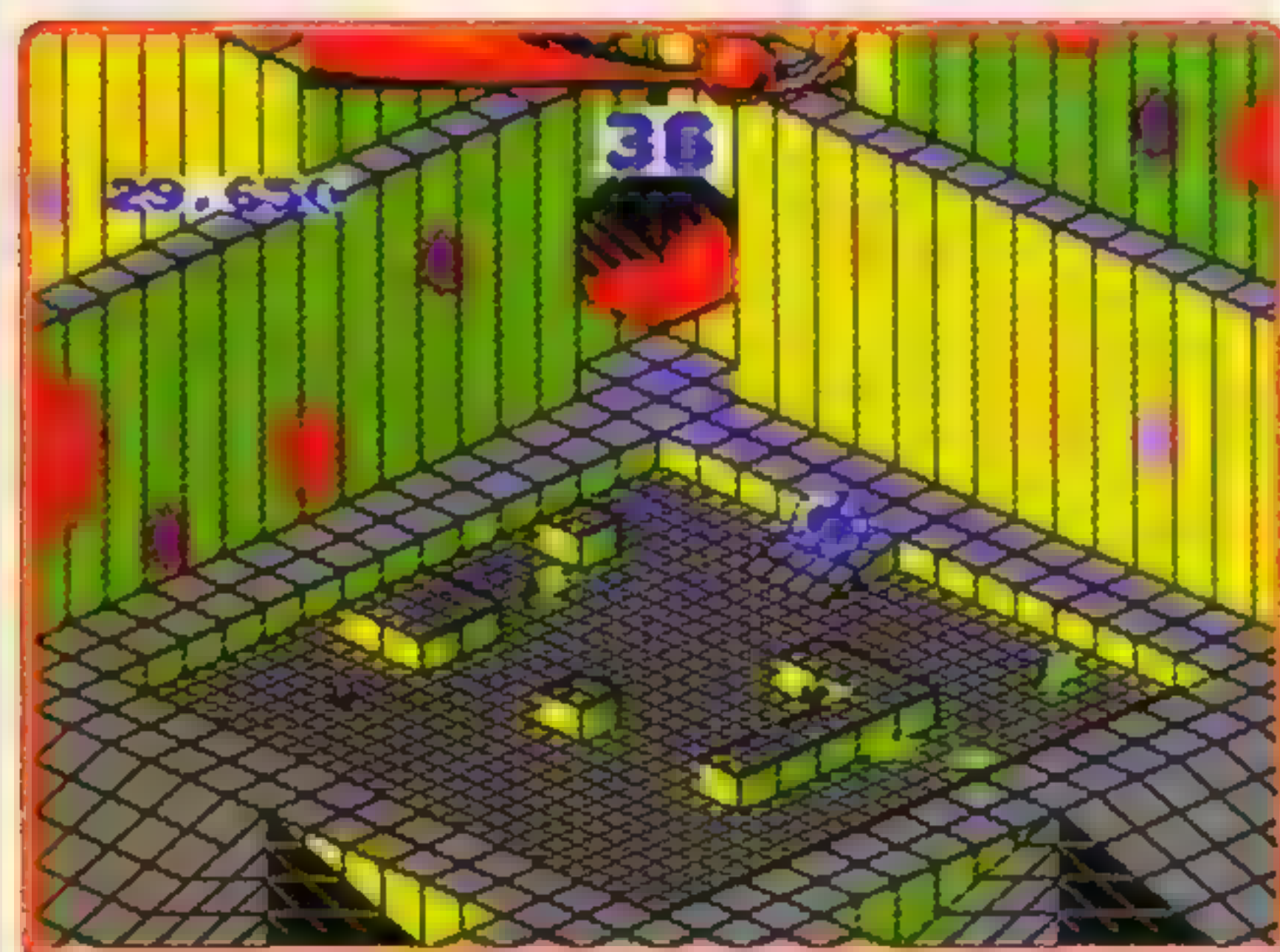
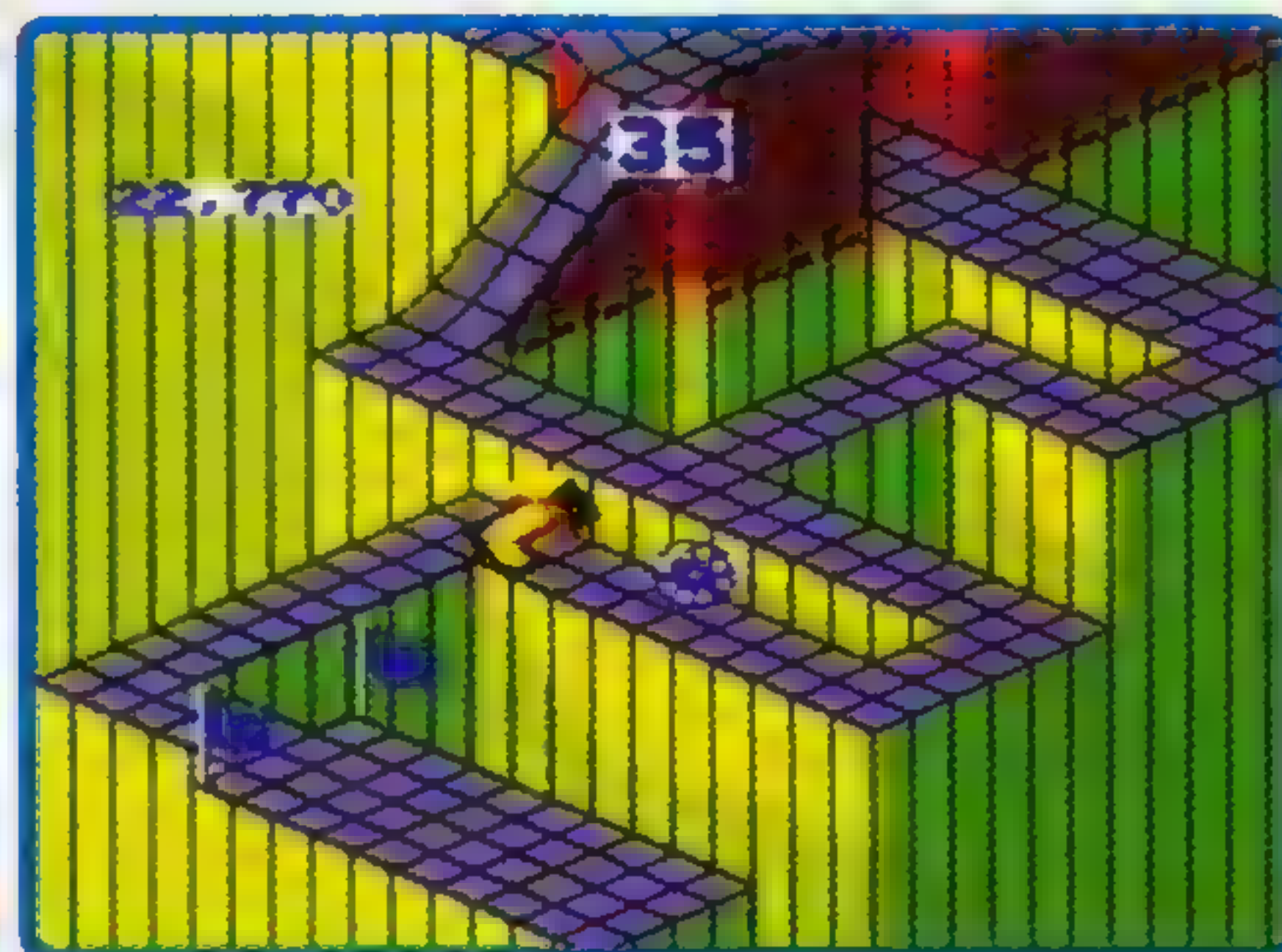
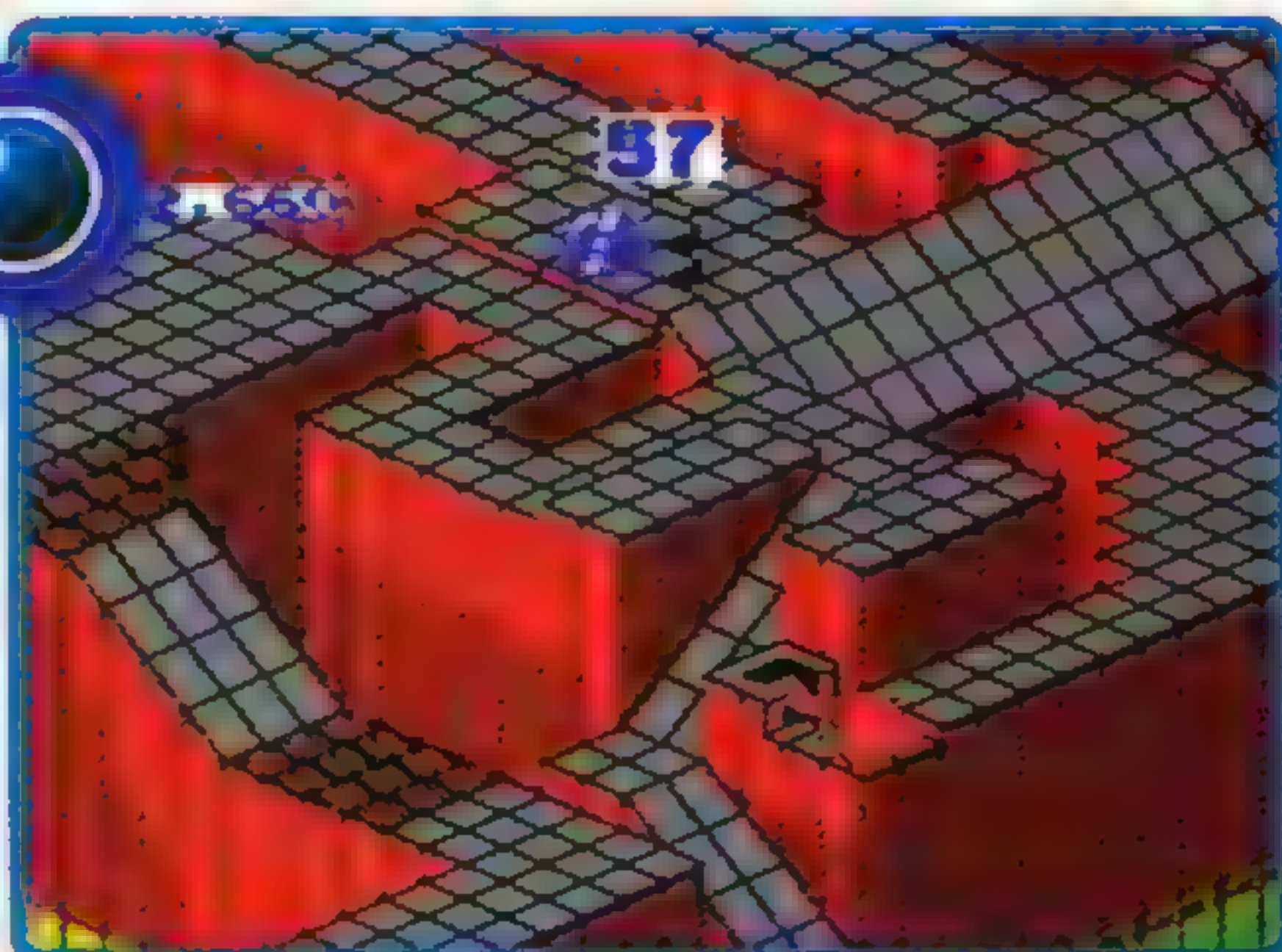


## Intermediate Race

Aquí los caminos eran más complicados. También el terreno cambiaba para mayor dificultad, tenías que medir tus movimientos muy bien.

## Aerial Race

¡Aquí las cosas se ponían más divertidas pues no había mucho de dónde agarrarse! Aunque la cosa tenía que ser rápida, los diferentes elementos del juego te obligaban a esperar el mejor momento.

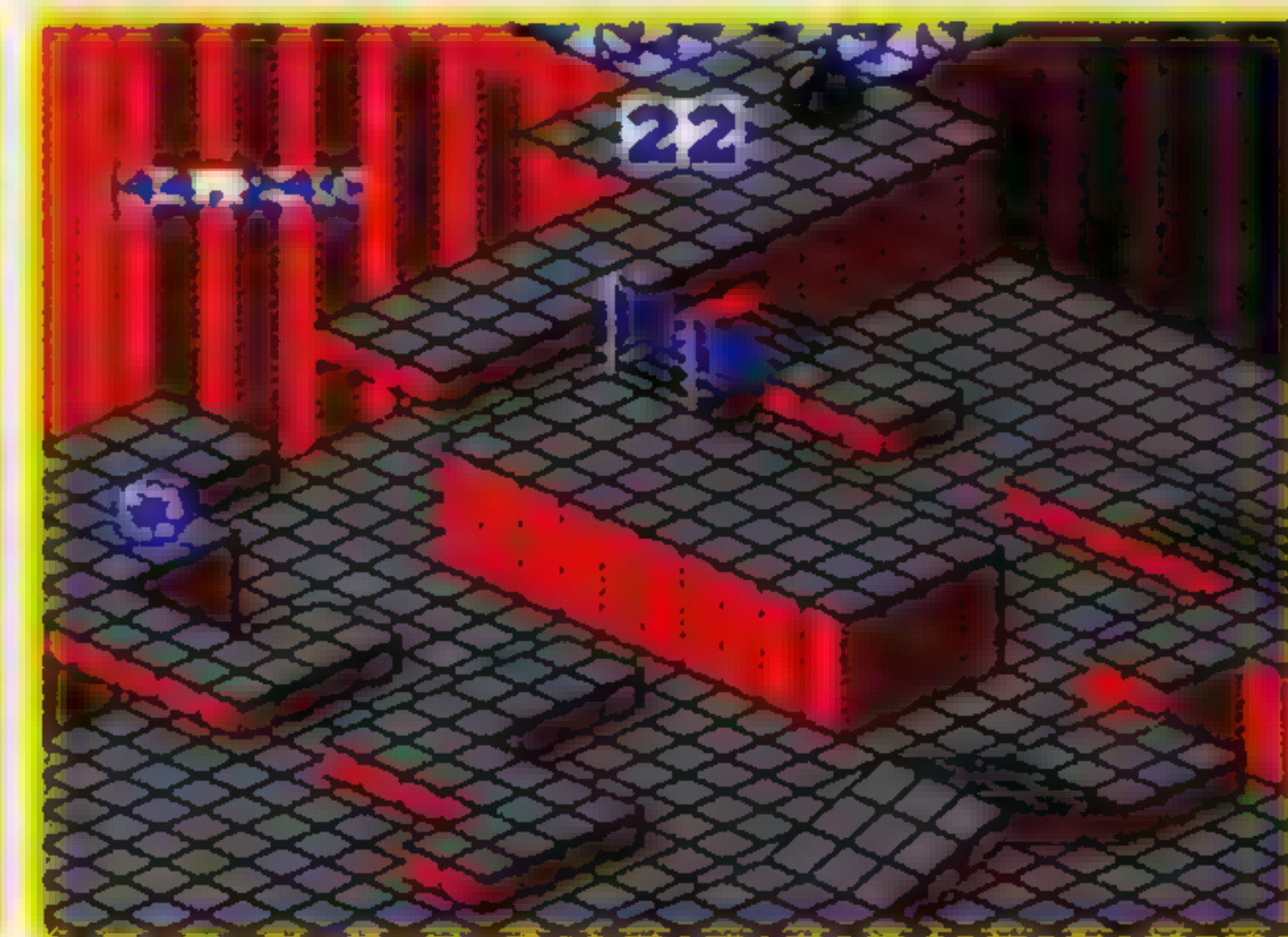
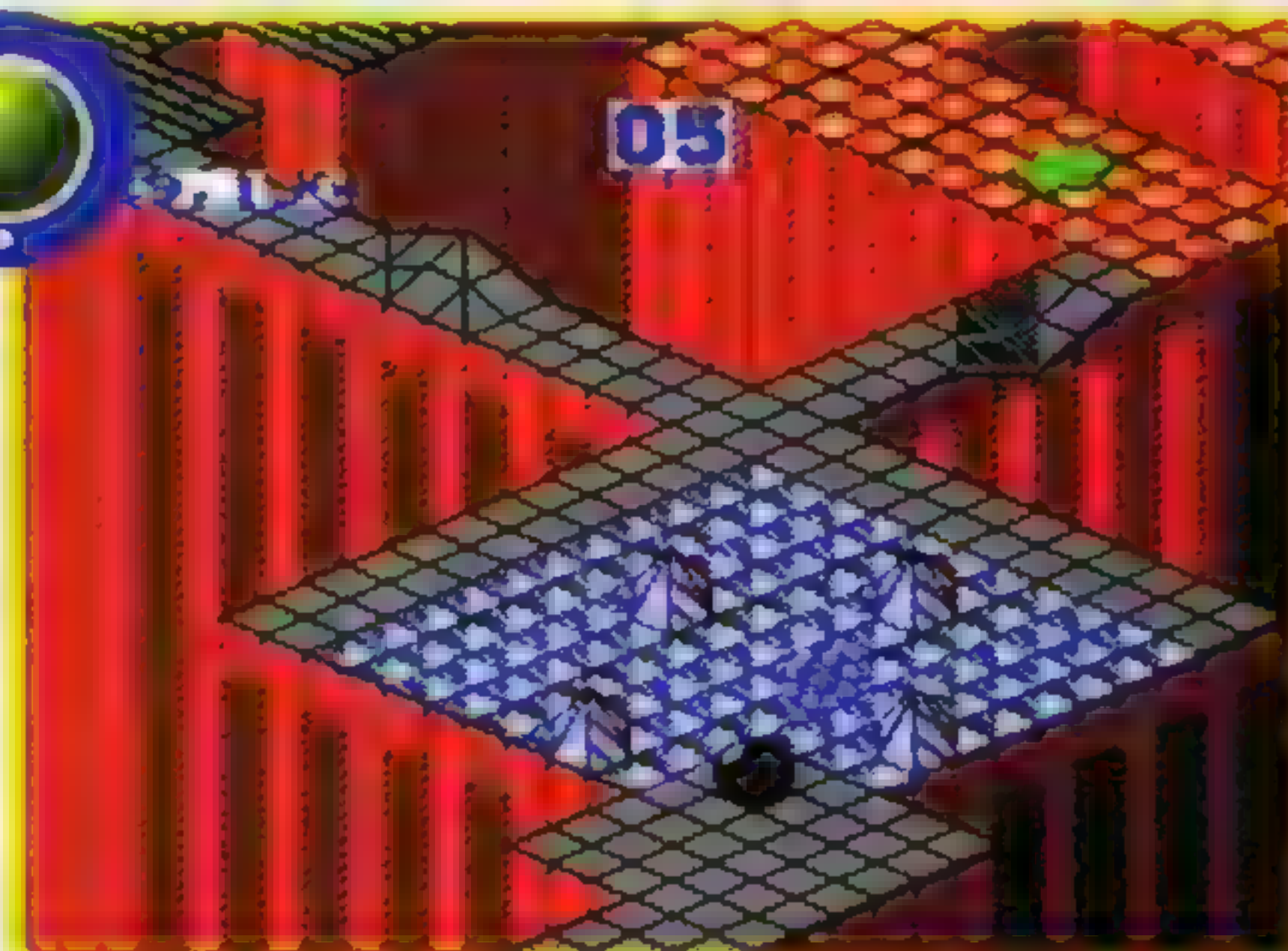


## Silly Race

Esta pista cambiaba todo punto de vista, pues contrariamente a lo que llevabas recorrido, aquí la dirección era hacia arriba. También había una zona donde veías canicas negras y partes de la pista muy pequeñas.

## Ultimate Race

La última pista era un desafío a tu control, las cosas volvían a la normalidad, pero con muchos peligros y poco tiempo. El tramo final consistía en un camino que desaparecía por secciones y debías hacerlo muy rápido, pero con cuidado.



Al final podías ver cómo tus esfuerzos eran premiados, aunque era muy sencilla, ¡la pantalla de felicitaciones estaba llena de canicas felices! También aparecía tu nombre en los récords.

Marble Madness era un juego bastante divertido y molesto cuando no podías pasar una escena pero de juegos como éste, surgieron los más avanzados como los que tenemos hoy en día. La música era bastante buena y las gráficas muy padres para esa época.



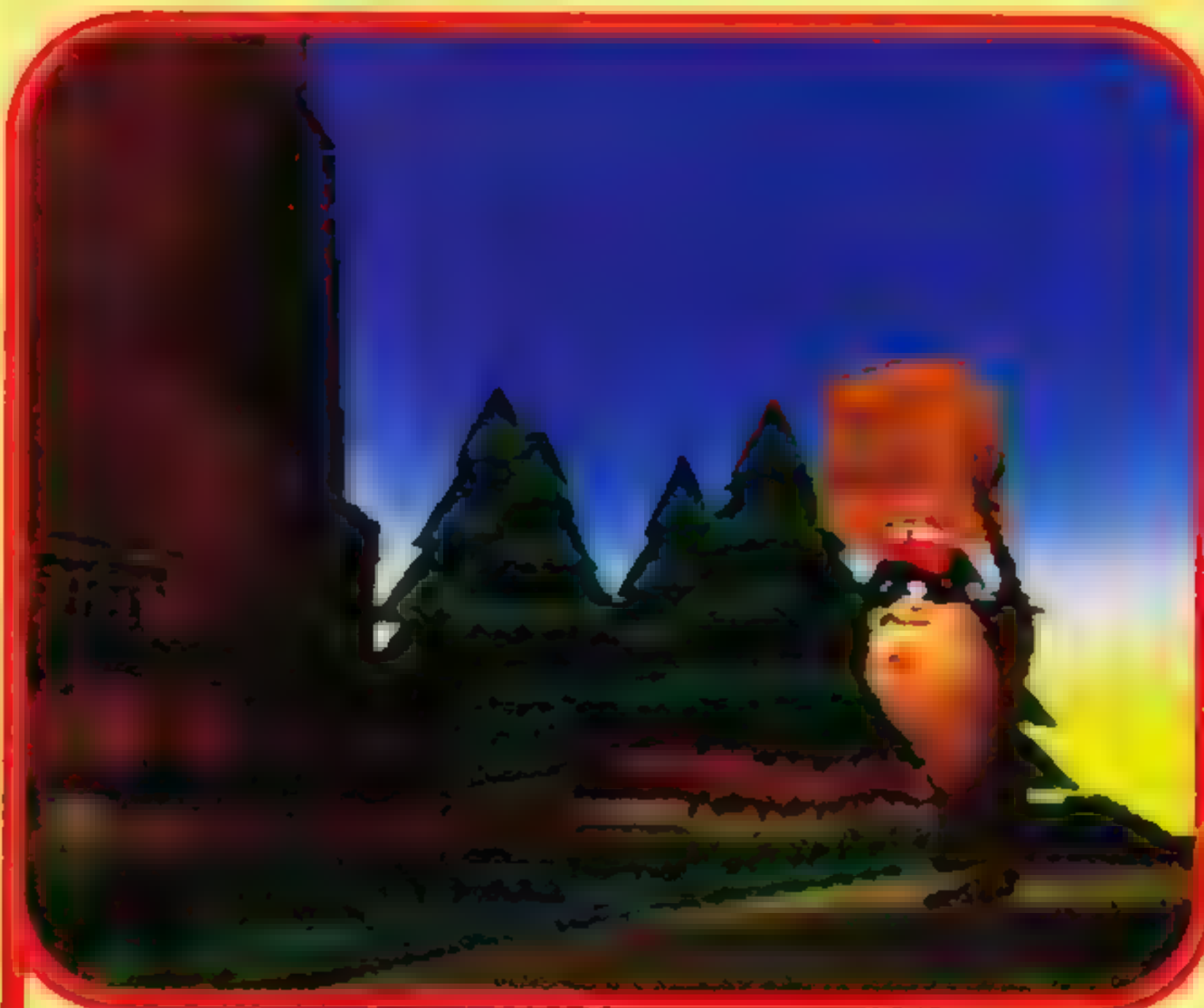
# previo

# TAZ EXPRESS

Varios de los personajes de la Warner Bros. están por llegar al N64, gracias a las negociaciones de esta empresa con

Infogrames (Mission: Impossible) y el primero de ellos es el Demonio de Tasmania (o séase Taz), acompañado de algunos Looney Tunes conocidos, como el marciano Marvin, She-Devil y Willy E. Coyote, entre otros, en una loca aventura llamada Taz Express para el

sistema de 64 bits de Nintendo. Por fortuna conseguimos un prototipo de este título, que no tarda en salir, y aquí te platicamos un poco de lo que será.



La historia comienza cuando She-Devil se harta

de que Taz esté echando la flojera profesionalmente en su casa, así que le exige al Demonio de Tasmania que consiga un trabajo y él lo obtiene en Tasmanian Express, una compañía que se dedica a dar servicios de mensajería. Este es, aparentemente, un trabajo sencillo, sin embargo, debido al bajo coeficiente del protagonista, este trabajo se convierte en algo más difícil de lo que pudiera ser.



Infogrames

Compañía

Accesorio

No de Jugadores

Clasificación

Desarrollado por

GAME DESIGN STUDIO

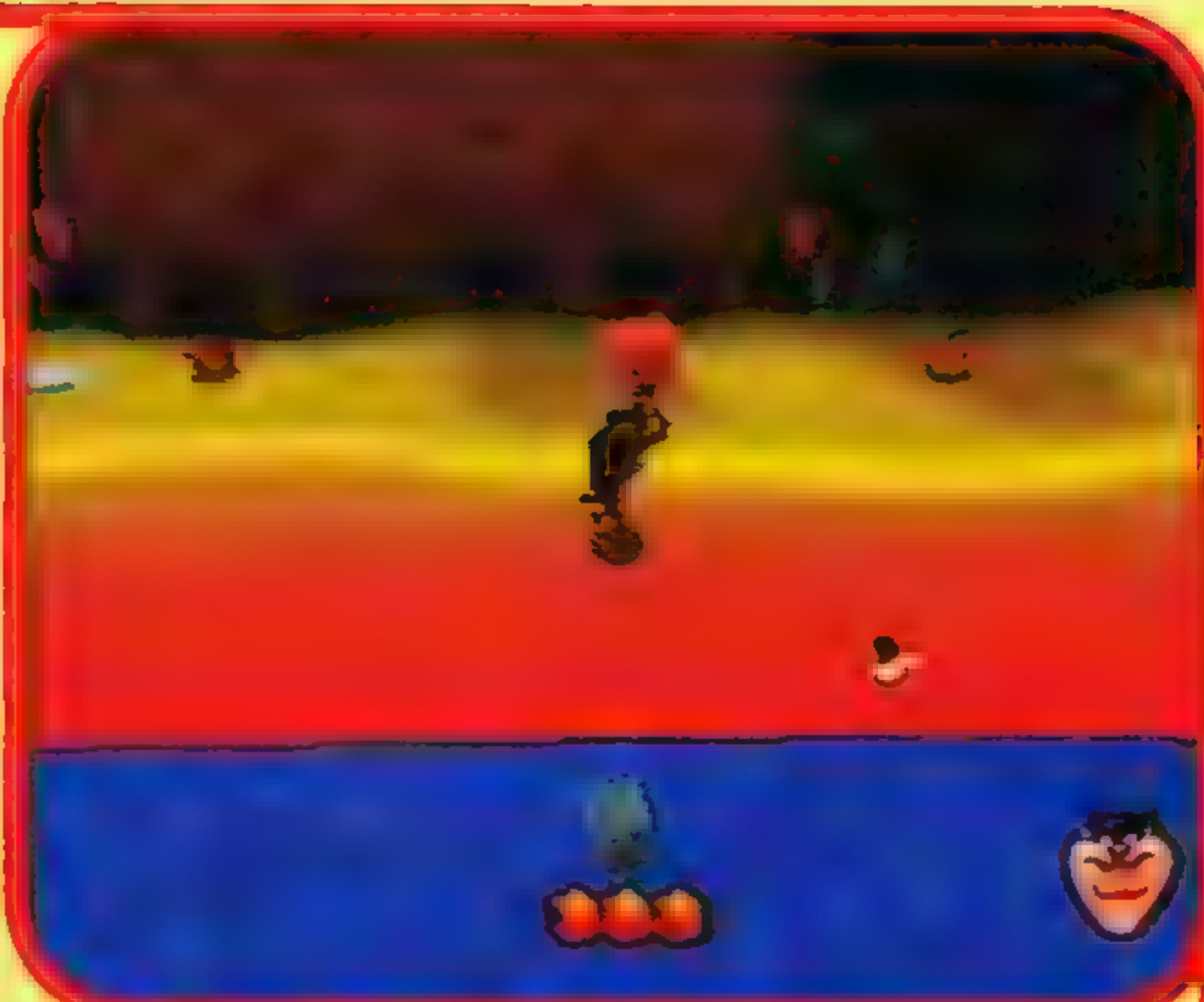
128 megabits Memoria

Acción Categoría

Primavera Pecha 2000 de Salida



Con Taz Express tenemos un juego totalmente en 3D, con la movilidad parecida a la de Super Mario 64, pero con algunas diferencias, claro está. El objetivo de Taz es entregar los paquetes (que todos son cajas) en las puertas de los dueños



correspondientes, pero esto no es fácil ya que hay muchos obstáculos que sortear y enemigos que tratarán de

destruir el paquete. Cuando el paquete es destruido, es como si le quitaran una vida a Taz.

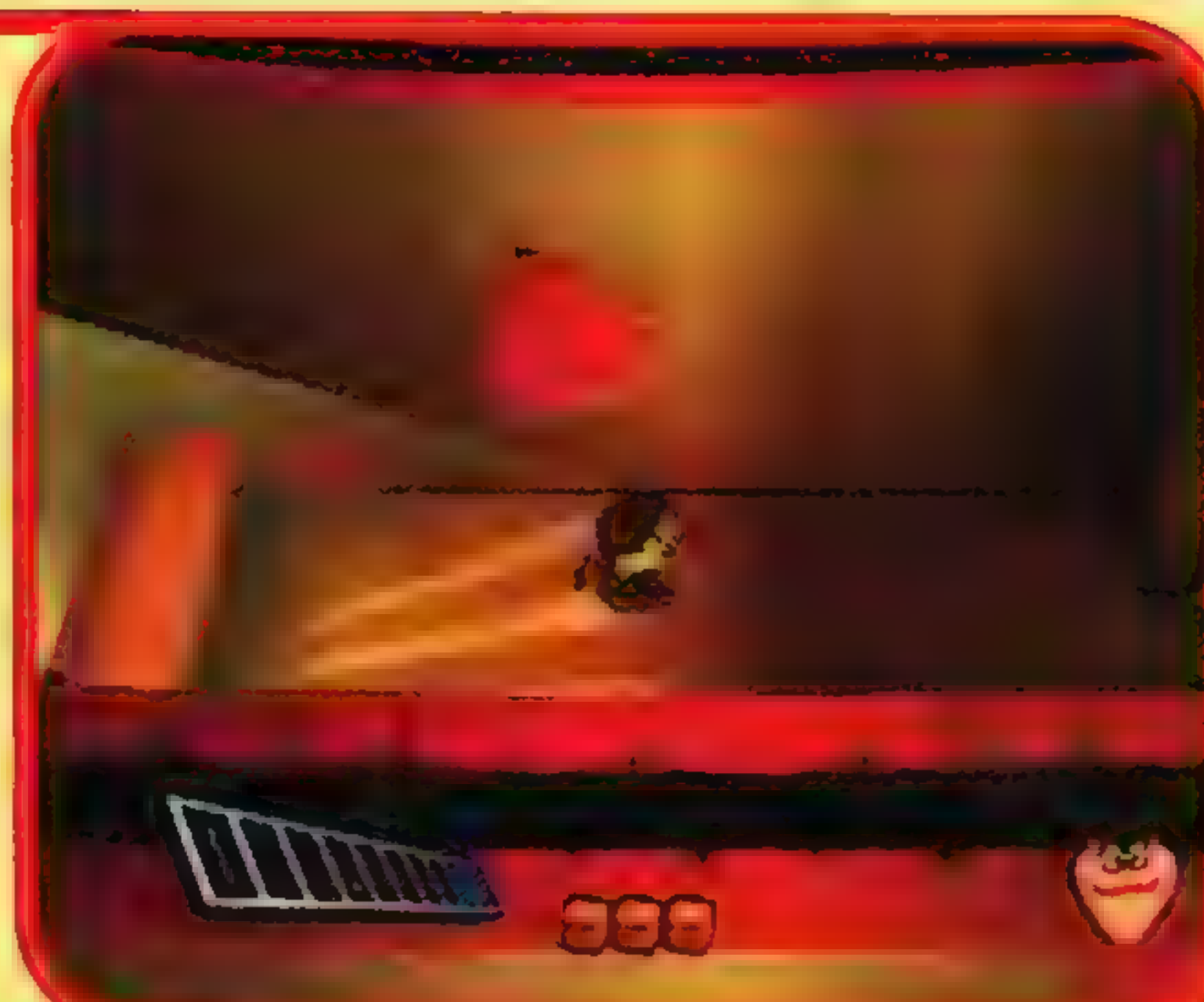
Para mantener a salvo el paquete, podrás dejarlo en algunos puntos específicos, en unos, una cubierta de metal

protegerá al paquete y en otros lo reconstruirán.

La ventaja de dejar los paquetes en esos puntos es que puedes abrirte paso o conocer la ruta a la casa y después avanzar seguramente con el encargo.



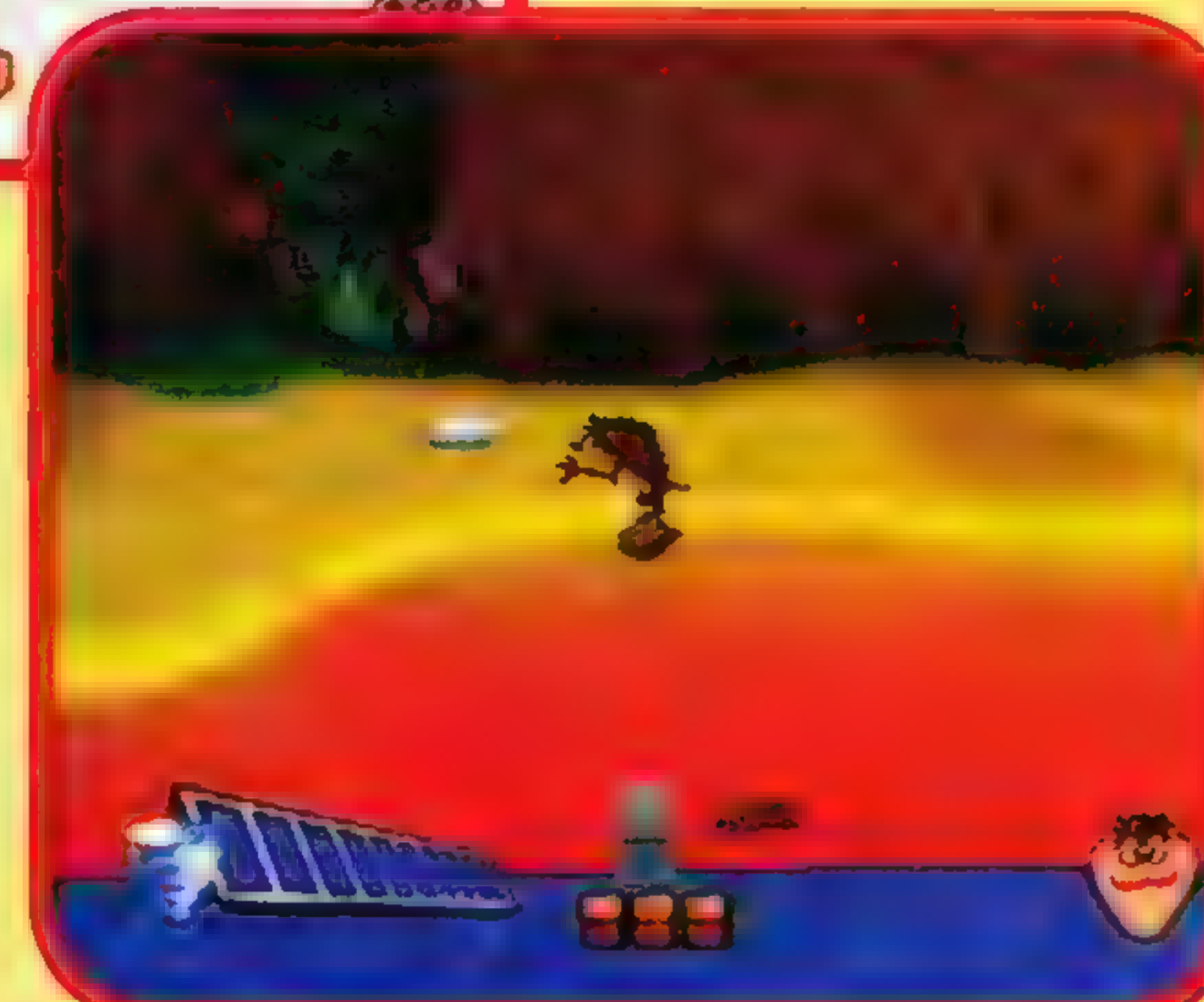
Durante el juego escucharás todo el tiempo los sonidos típicos que emite Taz, como los gruñidos y las trompetillas con la lengua.



Para que a Taz no le cueste trabajo, tiene varios movimientos que sólo puede ejecutar si no está cargando el paquete. Podrá saltar y comerse todo lo que sea comida y a veces hasta más, pero el movimiento



clasico es el remolino y para ejecutarlo tienes que encarrerarte y cuando se llene una barra, aparecerá una indicación para que sepas que ya puedes hacer destrozos por todas partes. Este último movimiento es muy útil para abrirte paso entre montañas y



llegar a áreas diferentes de la escena y también, por supuesto, para deshacerte de algunas molestias.

Infogrames prometió también un modo de multiplayer y aunque no lo pudimos ver en acción, si se incluye, será una buena alternativa para incrementar la diversión.



La variedad de escenas es tremenda, al igual que la dificultad. En total te encontrarás con más de 30 escenarios, sin



incluir los escondidos, que son como bonus stages en donde podrás nadar, patinar y volar en un cohete

muy al estilo de Pilot Wings. En estos escenarios ocultos tienes que juntar letras para formar el



nombre de algún Looney Tune y si lo consigues, obtendrás una medalla, de la cual desconocemos su uso. Lo que tendrás

que hacer en cada escena varía, ya que en unas necesitarás habilidad manual para controlar a Taz a gran velocidad y en otra te ayudará la habilidad mental para resolver algunos acertijos.



Si el prototipo de Taz Express apareciera tal cual a la venta, no lo recomendaríamos para nada, ya que la movilidad es bastante mala, la diversión no es muy alta, los gráficos están medio feos y sólo tiene un tema musical para todo el juego. Por fortuna, estamos seguros que Infogrames está trabajando duro para mejorar esos detalles y el resultado final será un título bastante entretenido.



Todas las escenas están loquísimas, por ejemplo ésta, en donde primero Taz tendrá que

esquivar a los malos conductores de una enorme



ciudad y al terminar ese stage, Marvin el marciano disparará un rayo agigantador sobre Taz y la siguiente escena será la misma, con la diferencia de que el tasmaniano será 30 metros más grande.

na será la misma, con la diferencia de que el tasmaniano será 30 metros más grande.

También te encontrarás con varios cinemas display entre escena y escena para



darle variedad al juego.





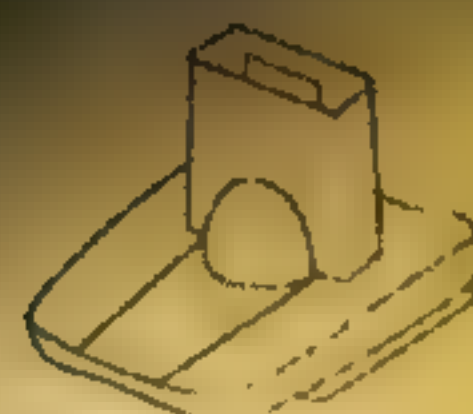
**JUEGO DEL MES**  
como lo viste en  
**CARTOON  
NETWORK**  
Viernes y Sábado  
Seguido de  
El Laboratorio de Dexter

# Pokémon STADIUM



Incluye Transfer Pak  
para N64

**Batallas en 3-D con  
los Pokémon que has  
entrenado en las versiones  
roja, azul y amarilla  
de tu Game Boy.**



Diseñado por  
N64 Transfer Pak



1-4 Jugadores  
/Simultáneos



Bajo Licencia Autorizada de  
Gamela México S.A. de C.V.

[www.nintendo.com.mx](http://www.nintendo.com.mx)



# a fondo

Para todos los amantes de la animación japonesa, te presentamos un lanzamiento internacional que en verdad está de película. Todo aquel que se haga llamar OTAKU sabrá muy bien a lo que nos referimos, sin embargo, este excelente

título que hace una semblanza a la serie de animación de Neo Genesis Evangelion, sólo fue lanzado en Japón por lo que hay extremadamente pocas posibilidades de que este llegue hasta nuestro continente. Sin embargo, aquí te lo presentamos para que veas que sí se pueden hacer cosas extraordinariamente buenas por parte de los licenciarios.



## NEON GENESIS EVANGELION

Para comenzar te comentamos que este juego en verdad no tiene igual, gracias a los 256 Megas almacenados en el cartucho, el juego cuenta con muchísimos cinemas, desde el intro hasta al terminar cada misión y obviamente el final, todos ellos en animación, además de que TODOS cuentan con DIALOGOS (a parte de los subtítulos) con los actores de la animación original (en japonés obviamente). Aunque no es

realmente novedad que un juego cuente con tantas voces a demás de cinemas (Resident Evil 2 es un buen ejemplo) es importante recalcar que es un factor

de gran importancia para los fieles seguidores de la animación. Aparte de esto, Bandai le echó muchas

ganancias al hacer los modelos de los Eva al igual que los Angel junto con excelentes

fondos por lo que los cinemas en tiempo real están a pedir de boca.



**BANDAI**

Compañía



Necesario



No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por **BANDAI**

**256**

megabits  
Memoria

**ACCION  
DESTREZA**

Categoría

**Diciembre  
Fecha 2000  
de Salida**



## Historia:

En un tiempo de crisis, un grupo de adolescentes han emergido de las cenizas para salvar al mundo. En un tiempo de caos, tres héroes luchan por salvar a la humanidad de los Angels. En un tiempo sin esperanza, ellos son nuestra única oportunidad para sobrevivir.

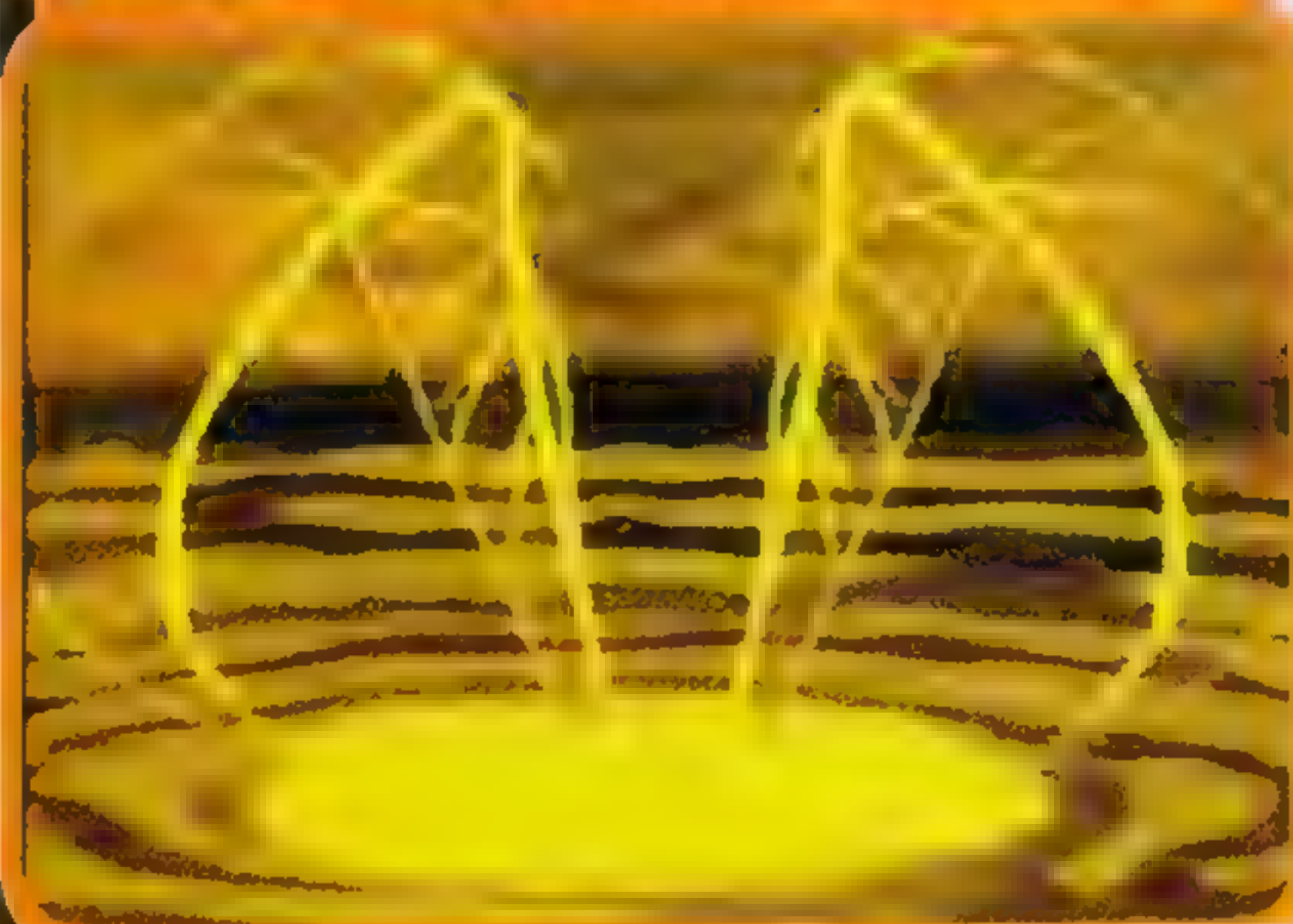
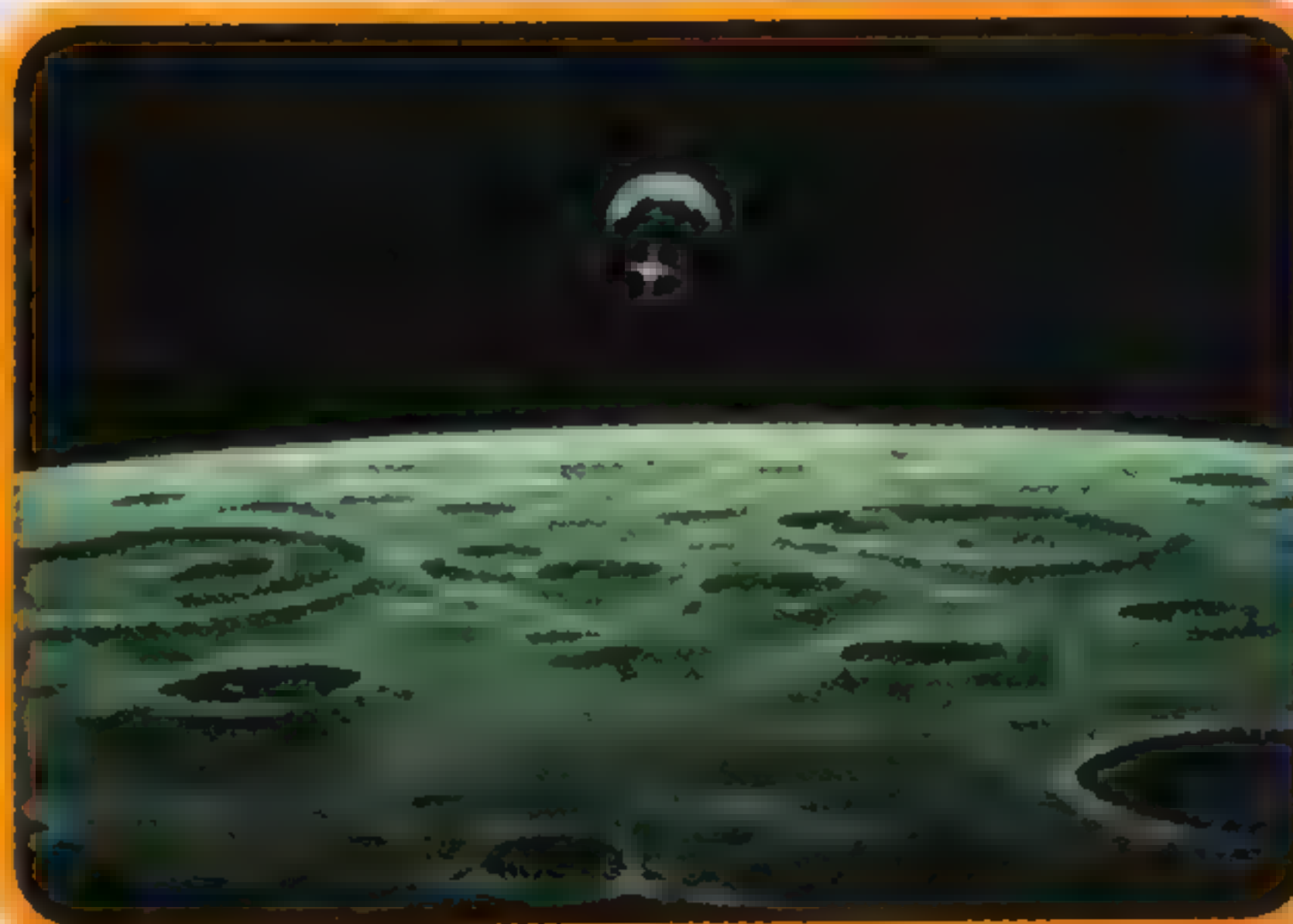
Nos encontramos en el año 2015.

Los restos de la humanidad viven en ciudades subterráneas, una guerra mortal ha comenzado de los restos del planeta después del "Segundo Impacto". Por un lado están los misteriosos seres conocidos como Angels (Angeles); y por el otro, la agencia especial NERV junto con la última esperanza de la raza humana, los Evangelions. Piloteados por un equipo especial de jóvenes guerreros, estos gigantes

humanoides bio-mecánicos son lo único que pueden hacerle frente a las fuerzas sobrenaturales de los Angels. La última batalla ha comenzado en Neo Genesis Evangelion. Gracias a la ingeniería

bioquímica, estos Evangelions (o EVAs) son la única arma

capaz de defendernos de los Angels. Sin embargo, necesitan ser controlados por pilotos, pero sólo ellos que nacieron 9 meses después del "Segundo Impacto" ya que sólo ellos tienen la posibilidad de enlazarse con los EVAs. Los Evangelions tienen su propia mente, aún cuando son controlados por lazos neurológicos con sus pilotos, por lo que es sabido que ocasionalmente los EVAs rompen los lazos con sus pilotos y actúan por sí mismos para defenderse contra ataques muy fuertes durante un combate.



## Modo de Historia:

El juego en sí, es definitivamente indescriptible, tiene tantas variaciones como les fue posible programar. Tiene escenas de batalla cuerpo a cuerpo de los Eva contra los Angel, otras escenas de reacción en las que debes de presionar combinaciones en determinado tiempo, otras de resistencia ya que debes realizar ciertas acciones por determinados periodos, en fin, veamos

más a fondo cada uno de ellos para que te des una mejor idea.



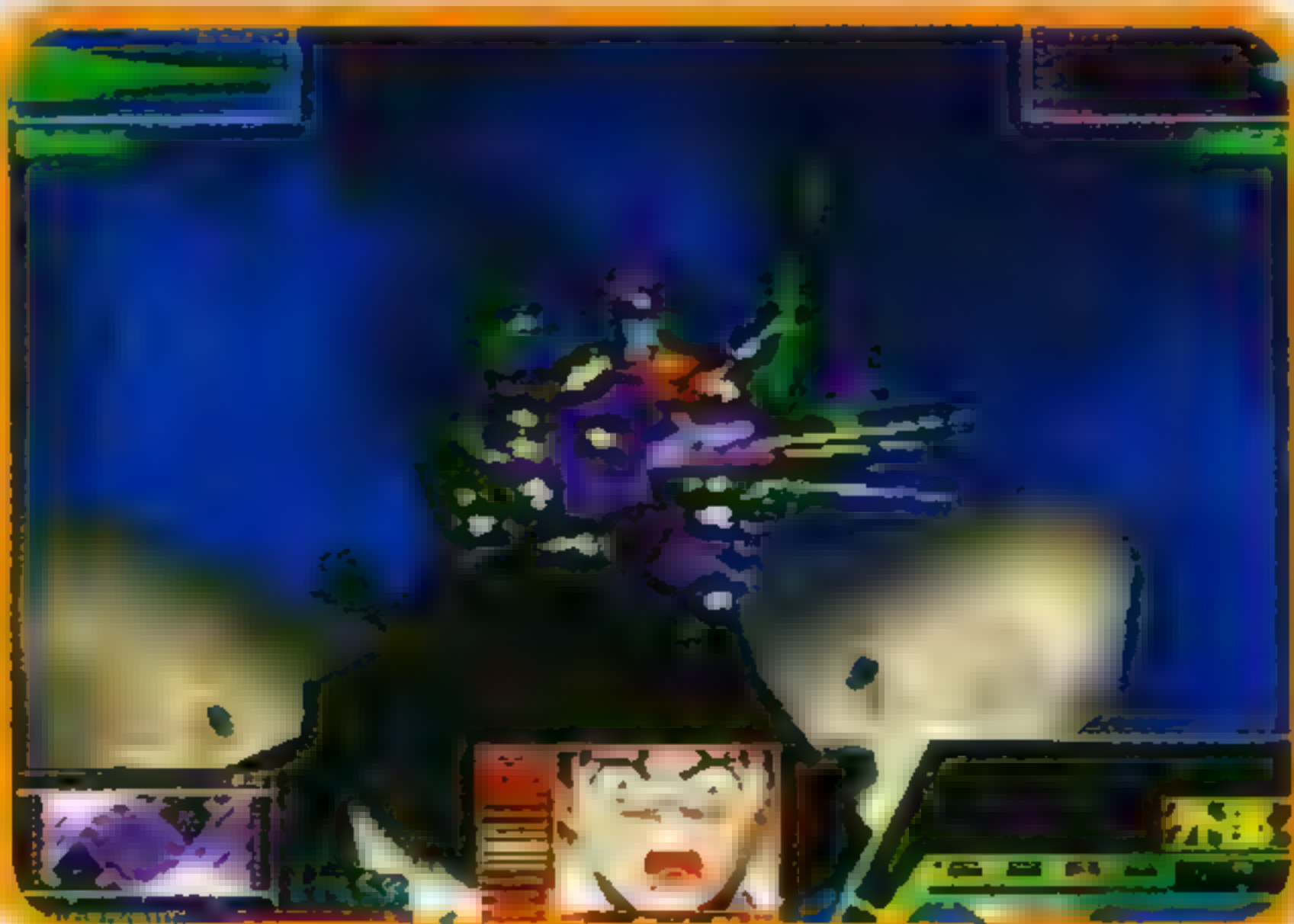


## Misiones 1 & 2:

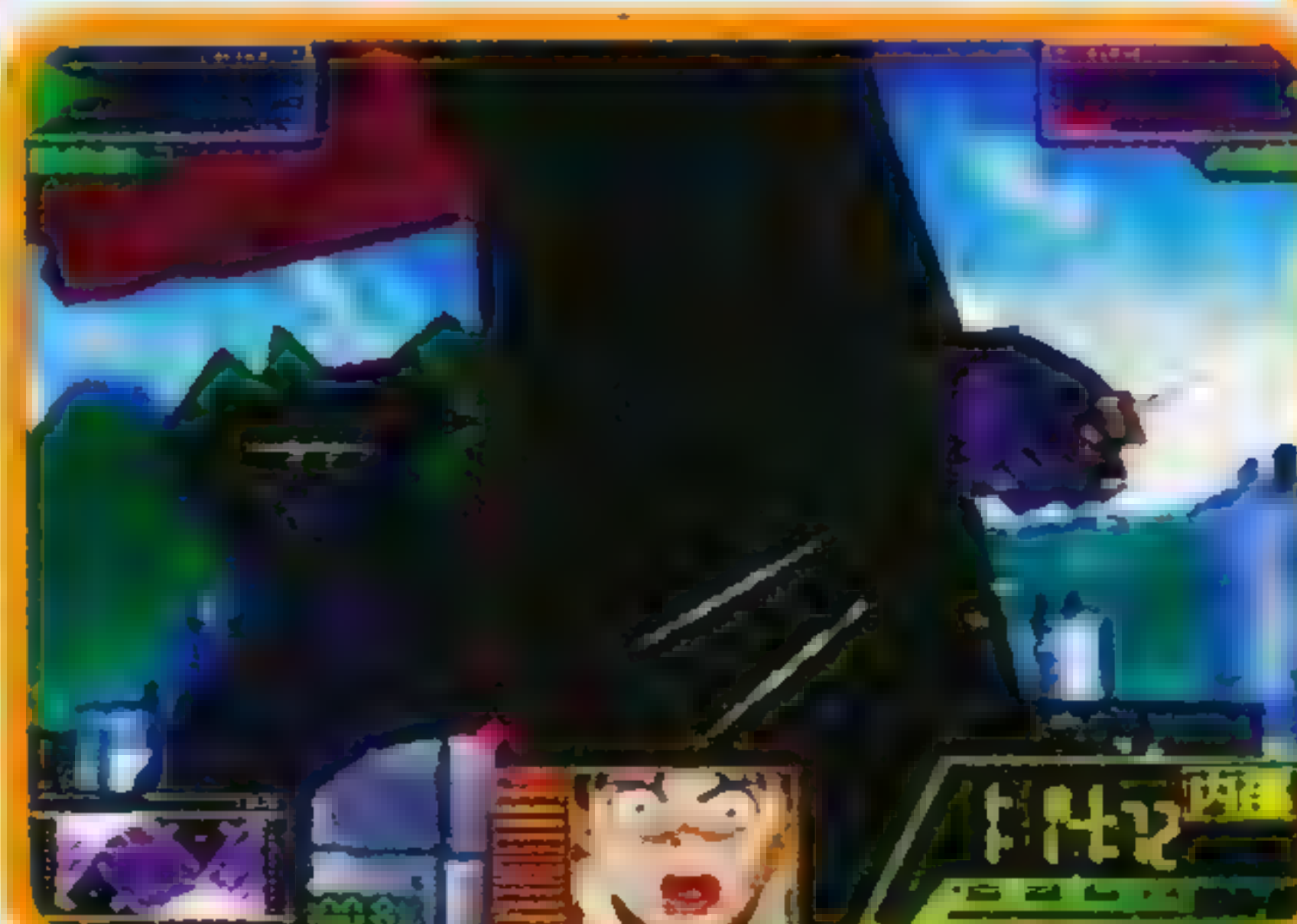
En estas misiones iniciales, Shinji deberá enfrentarse a los 2 primeros Angels (que en realidad son el 3 y el 4) en grandiosas batallas dentro de la ciudad. Aunque el control es de reacción un poco retardada, rápidamente te acostumbras a él.

Controlando a Eva01, tienes diferentes acciones como: golpear defensa, correr utilizar un campo de fuerza o hacerle una llave a tu oponente. La mayoría de las acciones repercuten en un cinema en tiempo real bastante espectacular ya que siempre tratan de cambiar las cámaras para darle un enfoque mucho más dramático. Un punto importante es que al

comenzar la batalla, el Eva01 está conectado con un cable para abastecerlo de energía,



sin embargo, cuando recibe un ataque que lo envíe al suelo, dicho cable se desconectará y sólo contarás con 5 minutos para terminar la batalla o quedarte sin pilas. Por otra parte, cada vez que conectas algún ataque, la compatibilidad entre el Shinji y el Eva01 se incrementa, por lo que tendrás la posibilidad de mejorar tus ataques. Obviamente cada vez que recibes algún ataque, esta compatibilidad demerita y nada qué decir cuando el cable de corriente se desconecta, te llega a bajar hasta un 30% de compatibilidad. Las diferencias entre estas 2 primeras misiones además de los Angels, es que en la primera, cuando eres vencido, el Eva01 entra en "frenzy" por lo que toma el control para vencer a su oponente; en la segunda misión, si te arrojan hacia un pequeño cerro, el enemigo se te aventará encima, por lo que Shinji activará un cuchillo para Eva01 con el que tus ataques serán mucho más fuertes.



## Misión 3:

Esta parte del juego es de reacción y relativamente sencilla. Este Angel esta llegando hasta Japón y es tan fuerte como un tanque. Su objetivo es el de consumir toda la energía eléctrica de

Japón para así

dejarlos inmunes, por lo que deberás hacer un tiro certero al si punto débil, el cual es su punto frontal. Solo deberás de enfocarlo correctamente hasta ajustar bien el cañón y fuego! El Angel caerá vencido.





## Misión 4:



Esta misión es de pura resistencia. Una bomba deambulante se aproxima a gran velocidad a Japón cargando un explosivo que eliminaría toda la ciudad, por lo que debes de alcanzarlo antes de que llegue a su objetivo. Y para alcanzarlo, deberás correr lo más rápido posible presionando 2 botones (esto nos trae memorias de las grandes competencias de carreras en la exitosa saga de Konami, Track & Field). Una vez que lo topes antes de que haga lo mismo que la bomba atómica en Hiroshima, una

integrante de NERV se introducirá en el robot para desactivar la bomba,



sin embargo, a ella se le olvidaron en casa todos sus libros de passwords por lo que tendrás que estabilizar al robot para que nuestra amiga tenga la oportunidad de salvar a Japón (aún sin sus claves de Club Nintendo).



## Misión 5:

Aquí viene la clásica escena de destreza, el 7o. Angel se ha dividido y trae consigo bastantes problemas para los



habitantes de Japón por lo que Shinji y Asuka deberán trabajar en equipo realizando acciones

simultáneas para vencer este gran obstáculo.



En determinado momento deberás marcar ciertas combinaciones de botones para seguir los movimientos de Asuka, sencillo, pero entre mayor sea la dificultad del juego, menos tiempo tendrás para marcar la secuencia. De hecho tiene una opción para que practiques antes de entrar en la misión.



## Misión 6:

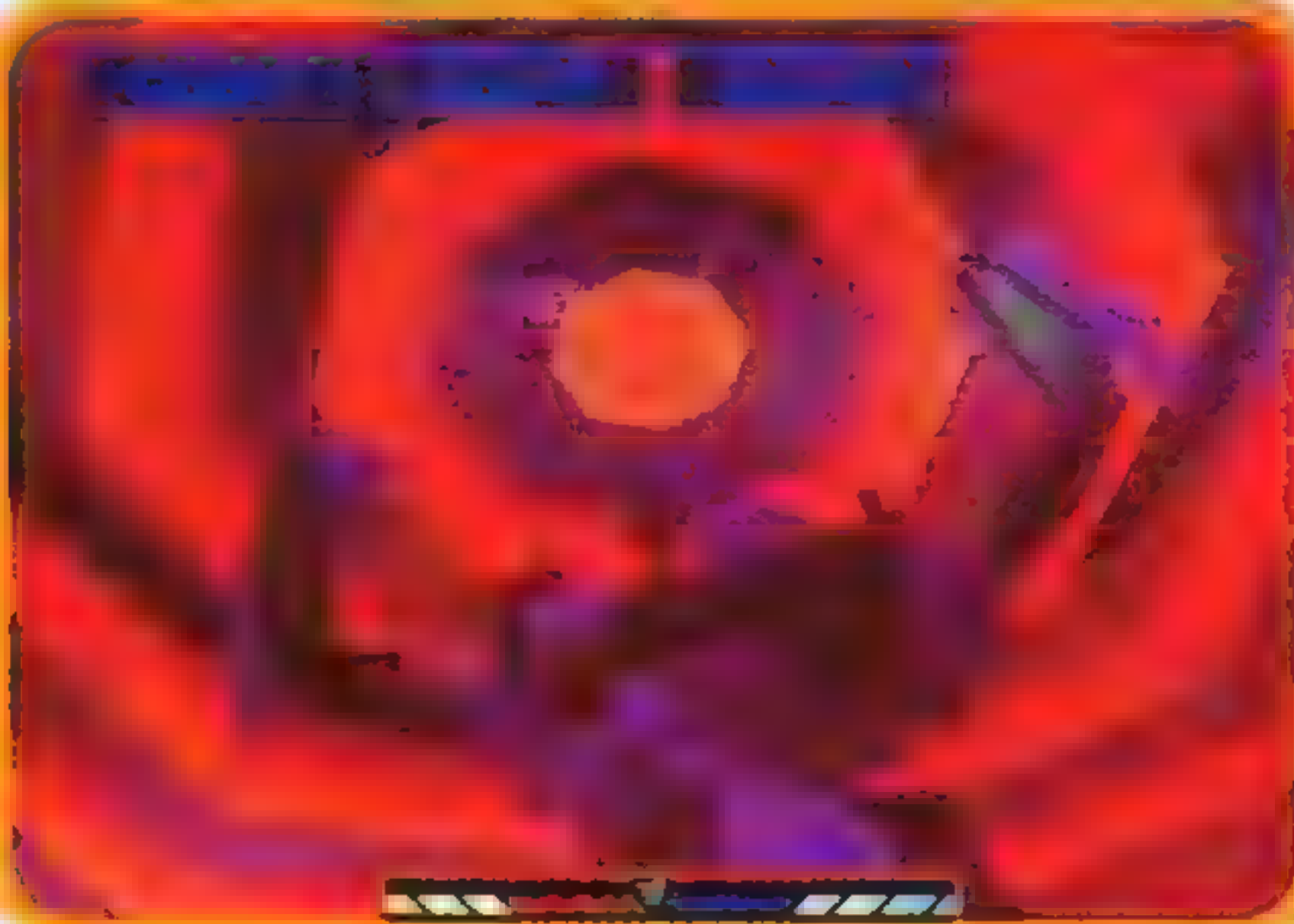


En esta misión, Asuka debe sacar un embrión de un Angel antes de que éste despierte, desgraciadamente (para Asuka) el Angel despierta por lo que deberá hacerle frente en su propia guarida. Lo único que debes de tomar en cuenta es tener contacto visual con el Angel, así podrás atacarlo marcando una secuencia de botones, pero debes darte prisa o la presión acabará contigo. En verdad no es una de las misiones más difíciles, sin embargo la poca visibilidad le da algo de reto.



## Misión 7:

Japón está nuevamente bajo gran peligro gracias a un nuevo Angel que está llegando a gran velocidad a la tierra. La única oportunidad que tiene NERV para detenerlo es que lo reciban los 3 EVAs justo antes de que llegue a la superficie del planeta. Los Evangelions deberán de llegar rápidamente a su punto de encuentro, así que deberán superar varios obstáculos y abrir la defensa del Angel para poder atacarlo y evitar que haga



contacto con la tierra. En las primeras 3 acciones, debes acumular el equilibrio necesario para saltar obstáculos y al enfrentarte con el Angel, abrir su defensa para que Asuka pueda conectar un golpe certero.



## Misión 8:

Mientras el EVA 3 estaba siendo transportado, éste recibió una descarga que lo ha despertado y ha tomado control absoluto de sus funciones, por lo que ahora ha comenzado a atacar al resto de los EVAs. La misión de Shinji es la de detener al EVA3 antes de que cause mayor destrucción. Esta parte del juego es otro enfrentamiento cuerpo a cuerpo (igual que las primeras 2 misiones) por lo que no hay mucho que decir más que el EVA3 tiene grandes ataques a distancia, ¡cuidado!

使徒に乗取られたEVA参号機。

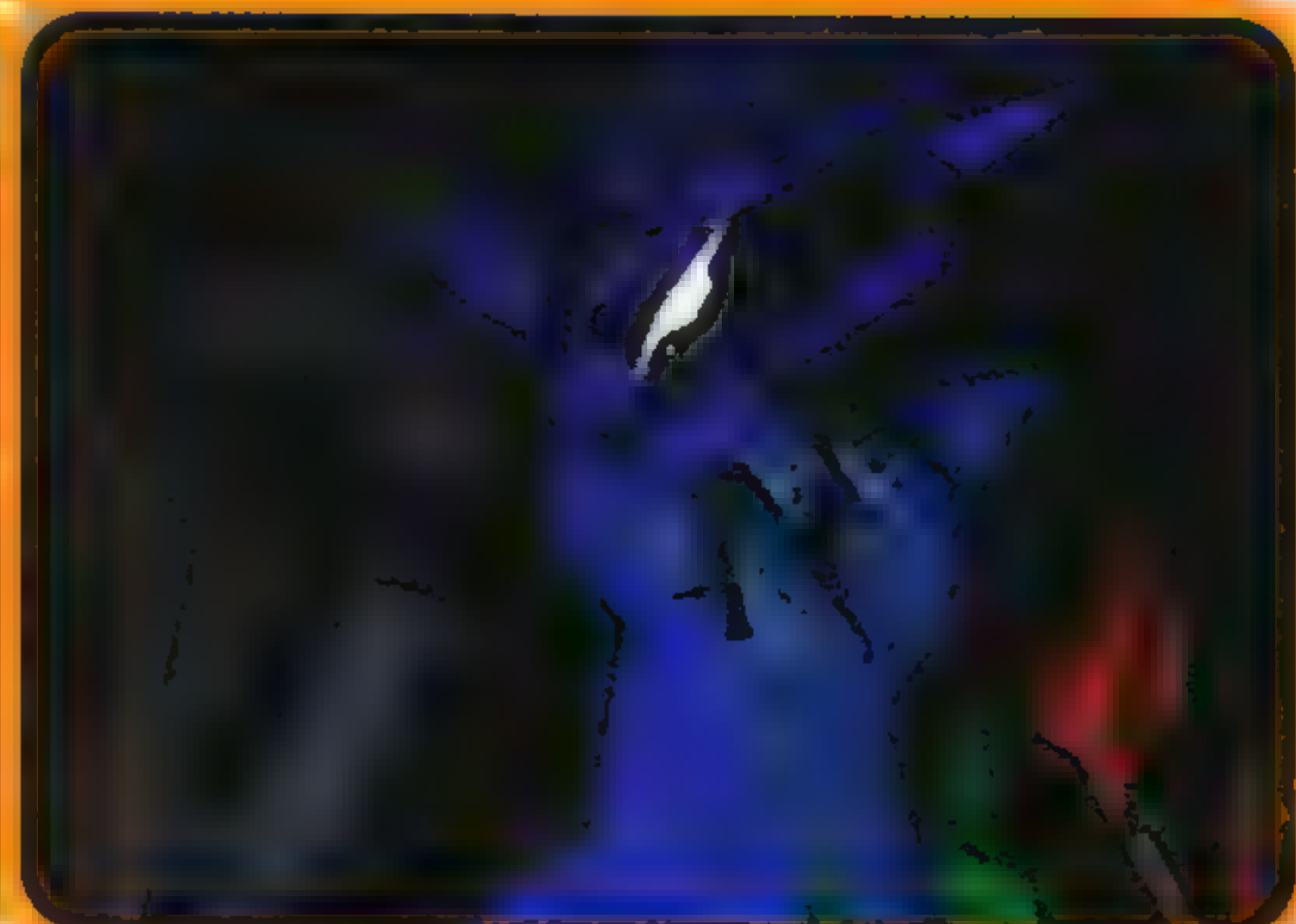
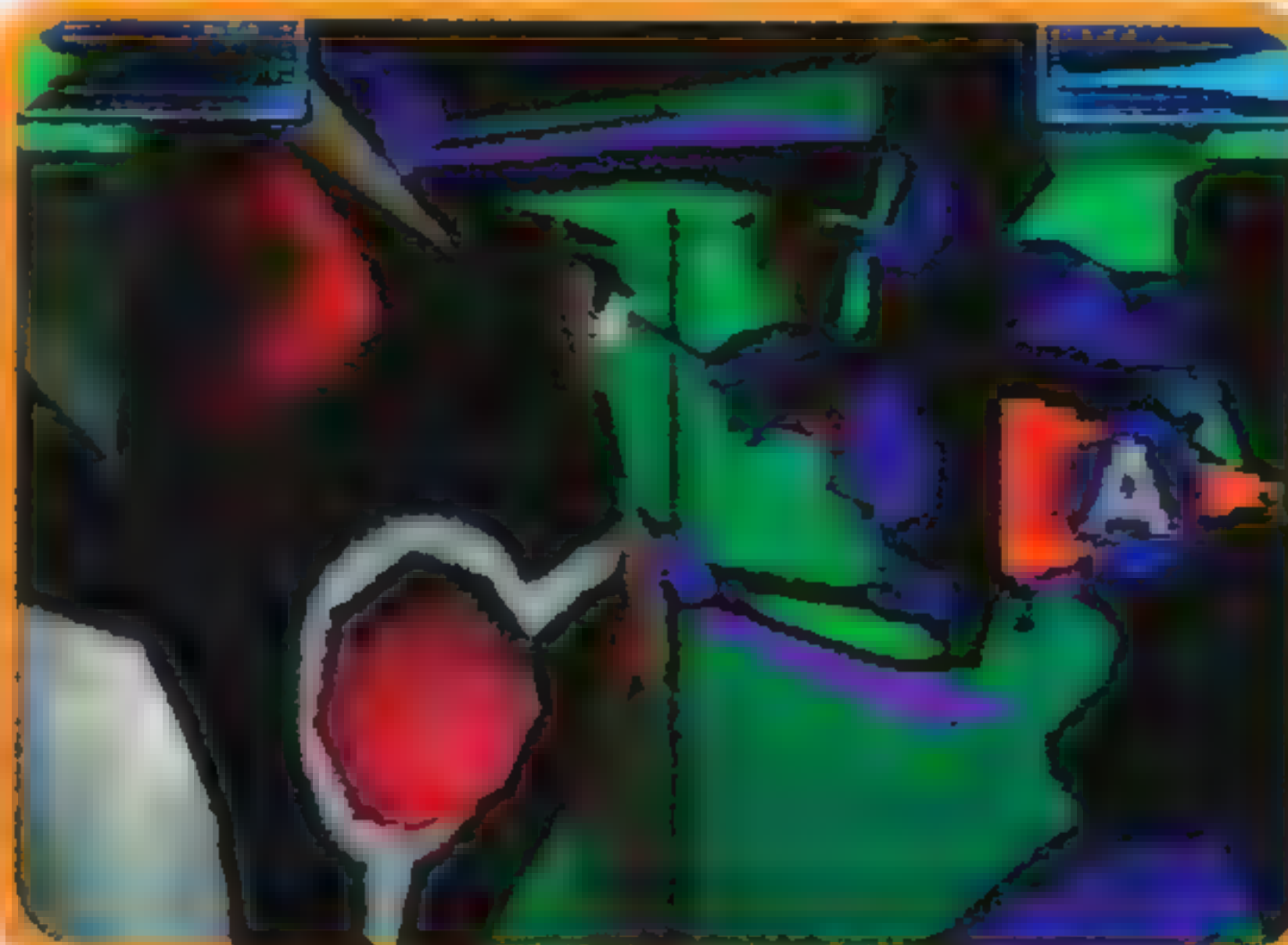




## Misión 9:

Para colmo de males, ha llegado un nuevo Angel lo suficientemente hábil como para derrotar a los EVA1 & 2, de hecho, ha llegado hasta colarse en las mismas instalaciones de NERV por lo que Shinji deberá hacer uso de toda su fuerza para salvar a NERV. Esta parte es bastante

sencilla, pero requieres mucha precisión y rapidez al marcar las secuencias. Una vez que logres sacar al Angel de NERV el EVA se hará cargo del resto.



## Misión 10:

El 15o. Angel se aproxima desde las infinidades del espacio exterior. Todos los intentos por detenerlo han sido en vano, sólo queda una última oportunidad antes de que alcance la tierra, el equipo especial de NERV deberá hacer un tiro certero con una lanza especial, al lograr centrar a tu objetivo, ahora

deberás romper su

barrera de defensa y así exterminar esta amenaza. Sólo necesitas buena puntería y algo de paciencia.



## Misión 11:

Después de varios infortunios, el quinto piloto EVA, Kawaru Nagisa, ha decidido enfrentarse al mejor de ellos, Shinji Ikari en una confrontación final



utilizando sus EVAs. Esta es otra pelea de cuerpo a cuerpo en el que te enfrentarás a uno de tus compañeros, que en verdad es bastante ágil tanto para esquivar tus ataques como tus agarres, por lo que tendrás que demostrarle quién es el mejor



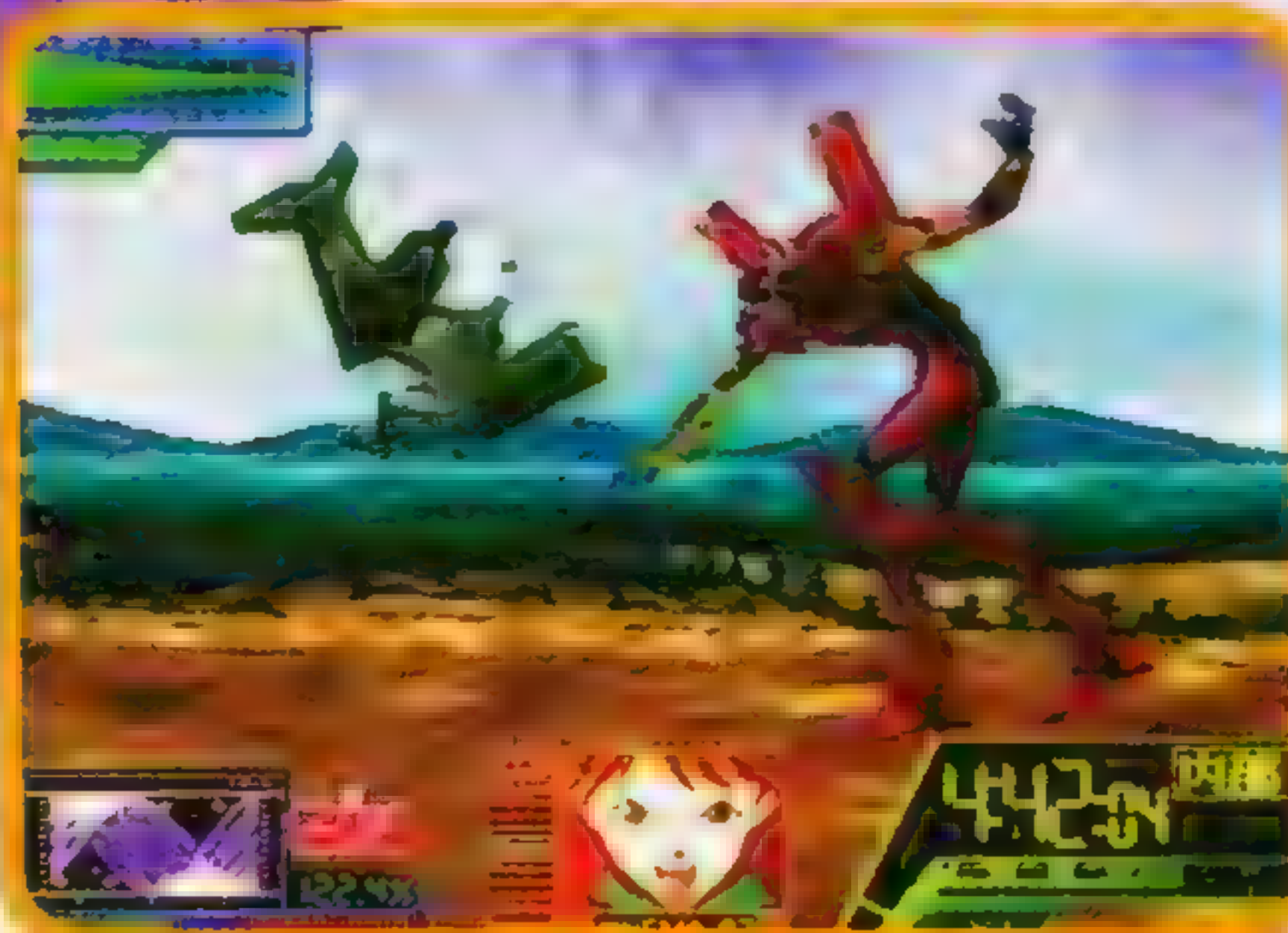
## Misión 12:



Esta es una misión sencillita en la que Asuka lucha contra todos y contra todo, en realidad una pequeña escena de destrucción en la que deberás abrirte paso. Aparte de ir pisando algunos



tanques, también tienes que derribar las naves que son una verdadera molestia, sin embargo, nada del otro mundo.



## Misión 12.5:

Esta es la escena más impresionante de todo el juego. Asuka lucha contra la nueva generación de EVAs, los cuales no traen pilotos. Te enfrentarás contra nueve de ellos con cinemas en tiempo real bastante



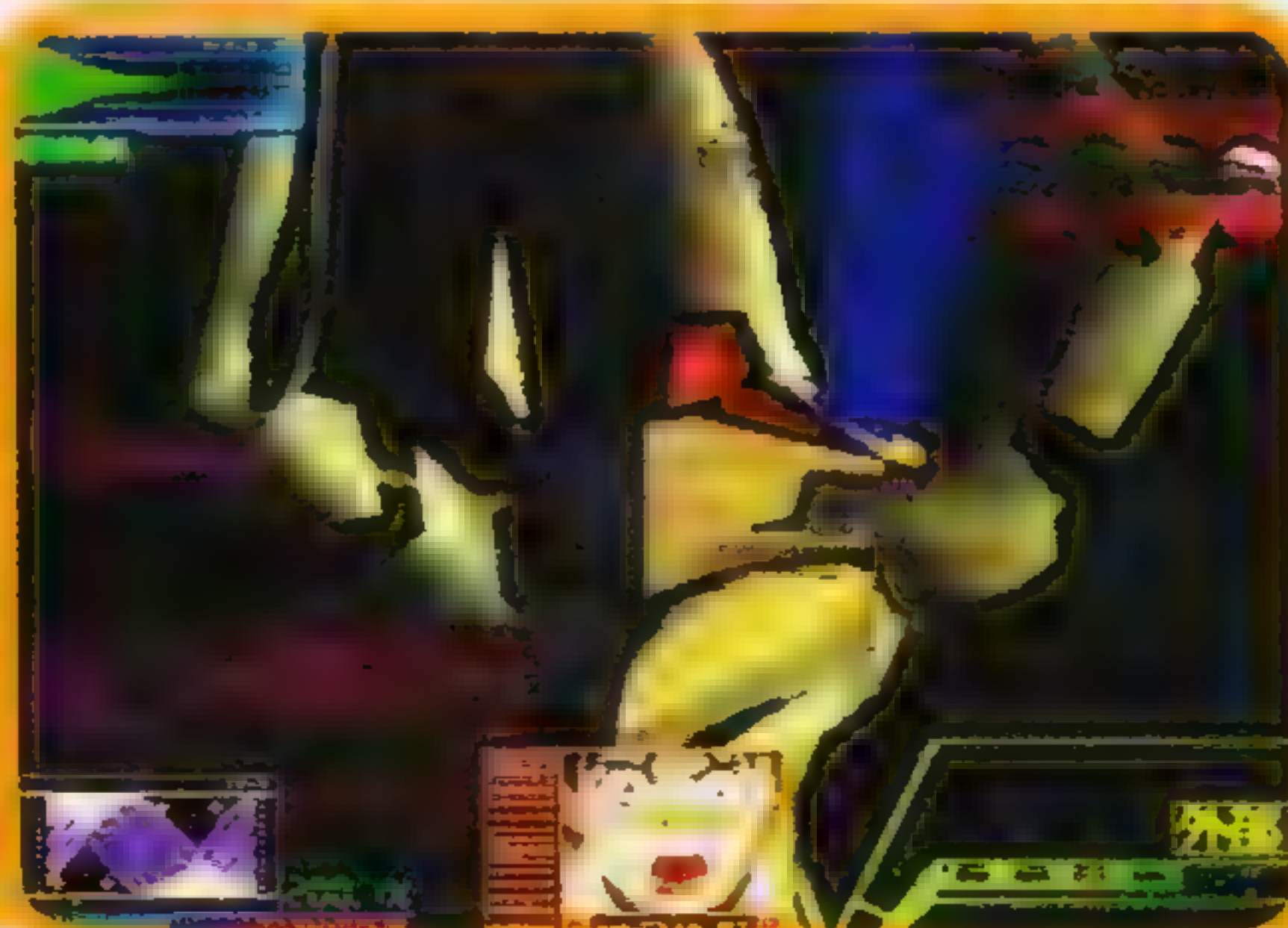
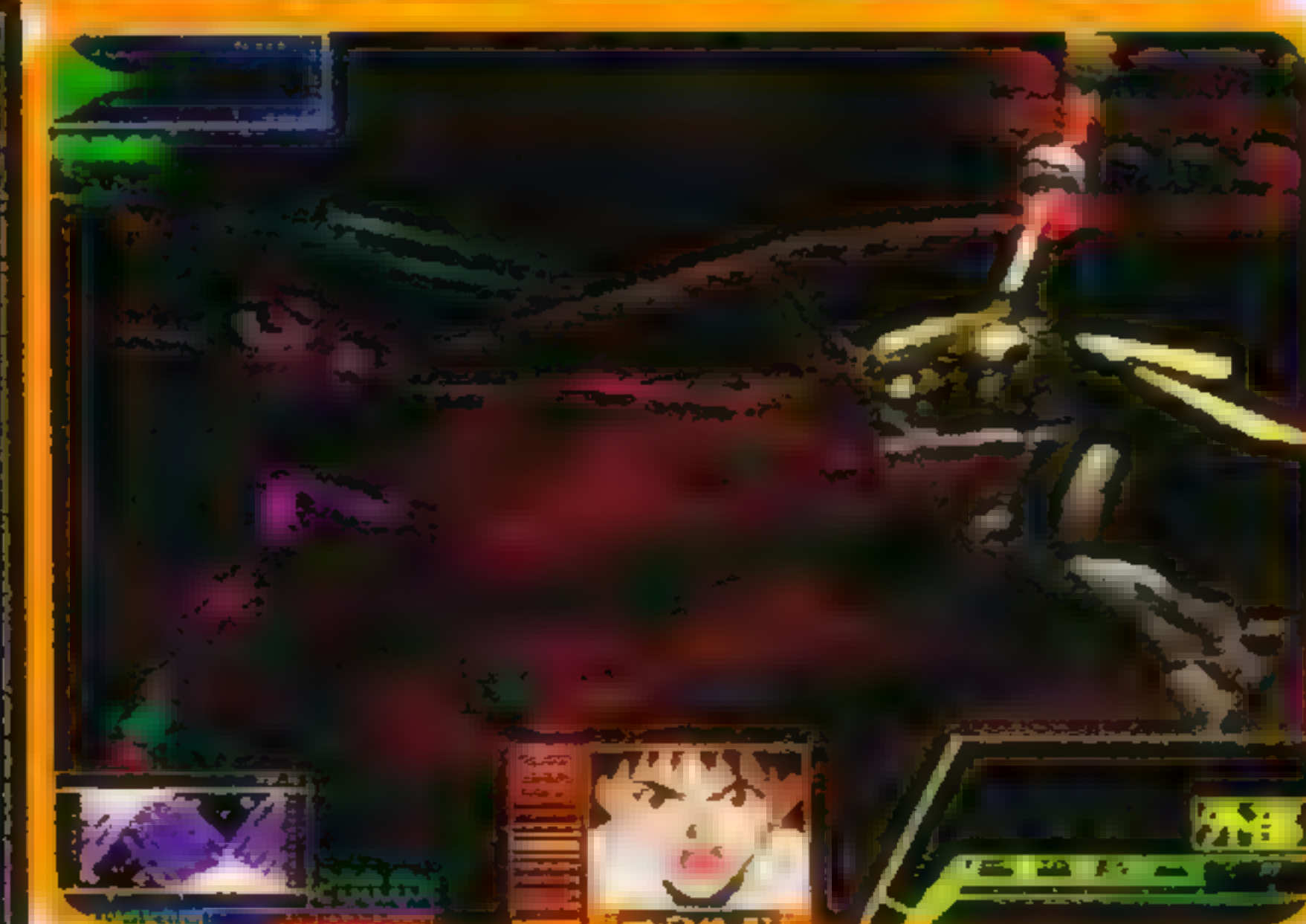
sorprendentes, ya que varían dependiendo del arma que traigas o simplemente de la acción que tomes. Creemos que esta escena es fundamental para los fans de la serie.



## Misión 13:

La última batalla, en donde Shinji se enfrenta cara a cara contra los 9 EVAs, sólo que en esta ocasión la pelea se lleva a cabo en el aire gracias a que el EVA1 ha mutado y le han salido alas. Relativamente sencillo, sólo debes golpear a los EVAs para que caigan al piso antes de que se te echen en banda. Con esta última misión termina la opción de Historia sin embargo, aún tiene una más

bajo la manga.





## Modo de Simulación:

Aquí podrás jugar en un modo de tiro al blanco con diferentes armas al igual que pilotos EVAs. Las características de este modo le dan un poco de valor extra con respecto a la variedad de escenas, pero no es la gran cosa. A parte, al terminar el juego en todas sus dificultades, podrás



entrar a la escena que quieras del modo de Historia en la dificultad que desees. Lástima que no le metieron más cosas extras, esto no quiere decir que sea un mal juego, sino todo lo contrario, sólo nos hubiera gustado que tuviera algunas cosillas más.

Como puedes ver, el juego está bastante completo, ya que abarca la historia de la serie desde su inicio hasta sus últimos capítulos. Por otra parte, Bandai hizo un excelente trabajo en el que hacen una grandiosa semblanza de lo que fue la serie (ya que ya tiene tiempo que terminó en Japón). Gracias a las gráficas tipo anime, el audio y las buenísimas batallas, en definitiva es uno de los juegos que desde el principio debieron de comenzar a desarrollar. Aunque hay extremadamente pocas posibilidades de que este título llegue a América, aquí te lo presentamos tal cual en un especial para ti y para todos los fans de animación.



No importa  
el lugar  
donde estés...

¡Sólo conéctate!



[www.nintendo.com.mx](http://www.nintendo.com.mx)



En estas publicaciones Nintendo siempre tiene algunos anuncios publicitarios que seguramente nunca has visto y que en este número hemos querido presentartelos. Como verás hemos hecho algunas adaptaciones eventualmente, pero hoy te pondremos al tanto de muchos de estos anuncios. Algunos de ellos van dirigidos a compradores y comerciantes, otros al consumidor final, pero casi todos tienen una cosa en común: Creatividad.

**"Our satisfied players are your repeat customers."**

### Harvesting and Marketing Costs

**PLAYERS PLUS** **PLAYERS** is the first of the video game industry's "What's New" series. It's a place where you can find out about the latest in video games, from the newest titles to the latest in hardware. It's a place where you can find out about the latest in video games, from the newest titles to the latest in hardware. It's a place where you can find out about the latest in video games, from the newest titles to the latest in hardware.

### Players Power of Choice

Nintendo has three systems, with regular releases of software for all, all supported by break-through advertising and marketing campaigns. More important, Nintendo has, of course, not only a reputation for quality, but also a reputation for value. Nintendo has, of course, not only a reputation for quality, but also a reputation for value. Nintendo has, of course, not only a reputation for quality, but also a reputation for value.


The Super NES is the best-selling console game system with 80% of the portables market in hand. The Super NES is the best-selling console game system with 80% of the portables market in hand. The Super NES is the best-selling console game system with 80% of the portables market in hand.

In the year 1991, it was the year of the player again. As Nintendo's new releases introduced a new generation of fan-blogger adventures on Game Boy, and the final generation of cartridge-based games for the Super NES.



**Model & Copyright**  
©1999 by The McGraw-Hill Companies, Inc.

**Players Win, Retailers Win**  
By putting the players first, Nintendo  
did continue to lead the video  
game industry, stay afloat, and  
be more successful than its competitors.  
And beyond that, it was committed to pro-  
viding quantum leaps in game  
play by developing new hardware  
based technologies such as  
the Super Famicom that  
in 1990 cost less than  
\$60 and could handle



1. General Information  
 2. Project Description  
 3. Objectives  
 4. Methodology  
 5. Results  
 6. Conclusion  
 7. References  
 8. Appendix  
 9. Index  
 10. Table of Contents  
 11. Abstract  
 12. Introduction  
 13. Background  
 14. Statement of the Problem  
 15. Significance of the Study  
 16. Scope of the Study  
 17. Limitations of the Study  
 18. Definition of Terms  
 19. Review of Related Literature  
 20. Theoretical Framework  
 21. Conceptual Framework  
 22. Methodology  
 23. Research Design  
 24. Population and Sample  
 25. Data Collection  
 26. Data Analysis  
 27. Results and Discussion  
 28. Conclusion and Recommendation  
 29. References  
 30. Appendix  
 31. Index  
 32. Table of Contents  
 33. Abstract  
 34. Introduction  
 35. Background  
 36. Statement of the Problem  
 37. Significance of the Study  
 38. Scope of the Study  
 39. Limitations of the Study  
 40. Definition of Terms  
 41. Review of Related Literature  
 42. Theoretical Framework  
 43. Conceptual Framework  
 44. Methodology  
 45. Research Design  
 46. Population and Sample  
 47. Data Collection  
 48. Data Analysis  
 49. Results and Discussion  
 50. Conclusion and Recommendation  
 51. References  
 52. Appendix  
 53. Index  
 54. Table of Contents  
 55. Abstract  
 56. Introduction  
 57. Background  
 58. Statement of the Problem  
 59. Significance of the Study  
 60. Scope of the Study  
 61. Limitations of the Study  
 62. Definition of Terms  
 63. Review of Related Literature  
 64. Theoretical Framework  
 65. Conceptual Framework  
 66. Methodology  
 67. Research Design  
 68. Population and Sample  
 69. Data Collection  
 70. Data Analysis  
 71. Results and Discussion  
 72. Conclusion and Recommendation  
 73. References  
 74. Appendix  
 75. Index  
 76. Table of Contents  
 77. Abstract  
 78. Introduction  
 79. Background  
 80. Statement of the Problem  
 81. Significance of the Study  
 82. Scope of the Study  
 83. Limitations of the Study  
 84. Definition of Terms  
 85. Review of Related Literature  
 86. Theoretical Framework  
 87. Conceptual Framework  
 88. Methodology  
 89. Research Design  
 90. Population and Sample  
 91. Data Collection  
 92. Data Analysis  
 93. Results and Discussion  
 94. Conclusion and Recommendation  
 95. References  
 96. Appendix  
 97. Index  
 98. Table of Contents  
 99. Abstract  
 100. Introduction  
 101. Background  
 102. Statement of the Problem  
 103. Significance of the Study  
 104. Scope of the Study  
 105. Limitations of the Study  
 106. Definition of Terms  
 107. Review of Related Literature  
 108. Theoretical Framework  
 109. Conceptual Framework  
 110. Methodology  
 111. Research Design  
 112. Population and Sample  
 113. Data Collection  
 114. Data Analysis  
 115. Results and Discussion  
 116. Conclusion and Recommendation  
 117. References  
 118. Appendix  
 119. Index  
 120. Table of Contents  
 121. Abstract  
 122. Introduction  
 123. Background  
 124. Statement of the Problem  
 125. Significance of the Study  
 126. Scope of the Study  
 127. Limitations of the Study  
 128. Definition of Terms  
 129. Review of Related Literature  
 130. Theoretical Framework  
 131. Conceptual Framework  
 132. Methodology  
 133. Research Design  
 134. Population and Sample  
 135. Data Collection  
 136. Data Analysis  
 137. Results and Discussion  
 138. Conclusion and Recommendation  
 139. References  
 140. Appendix  
 141. Index  
 142. Table of Contents  
 143. Abstract  
 144. Introduction  
 145. Background  
 146. Statement of the Problem  
 147. Significance of the Study  
 148. Scope of the Study  
 149. Limitations of the Study  
 150. Definition of Terms  
 151. Review of Related Literature  
 152. Theoretical Framework  
 153. Conceptual Framework  
 154. Methodology  
 155. Research Design  
 156. Population and Sample  
 157. Data Collection  
 158. Data Analysis  
 159. Results and Discussion  
 160. Conclusion and Recommendation  
 161. References  
 162. Appendix  
 163. Index  
 164. Table of Contents  
 165. Abstract  
 166. Introduction  
 167. Background  
 168. Statement of the Problem  
 169. Significance of the Study  
 170. Scope of the Study  
 171. Limitations of the Study  
 172. Definition of Terms  
 173. Review of Related Literature  
 174. Theoretical Framework  
 175. Conceptual Framework  
 176. Methodology  
 177. Research Design  
 178. Population and Sample  
 179. Data Collection  
 180. Data Analysis  
 181. Results and Discussion  
 182. Conclusion and Recommendation  
 183. References  
 184. Appendix  
 185. Index  
 186. Table of Contents  
 187. Abstract  
 188. Introduction  
 189. Background  
 190. Statement of the Problem  
 191. Significance of the Study  
 192. Scope of the Study  
 193. Limitations of the Study  
 194. Definition of Terms  
 195. Review of Related Literature  
 196. Theoretical Framework  
 197. Conceptual Framework  
 198. Methodology  
 199. Research Design  
 200. Population and Sample  
 201. Data Collection  
 202. Data Analysis  
 203. Results and Discussion  
 204. Conclusion and Recommendation  
 205. References  
 206. Appendix  
 207. Index  
 208. Table of Contents  
 209. Abstract  
 210. Introduction  
 211. Background  
 212. Statement of the Problem  
 213. Significance of the Study  
 214. Scope of the Study  
 215. Limitations of the Study  
 216. Definition of Terms  
 217. Review of Related Literature  
 218. Theoretical Framework  
 219. Conceptual Framework  
 220. Methodology  
 221. Research Design  
 222. Population and Sample  
 223. Data Collection  
 224. Data Analysis  
 225. Results and Discussion  
 226. Conclusion and Recommendation  
 227. References  
 228. Appendix  
 229. Index  
 230. Table of Contents  
 231. Abstract  
 232. Introduction  
 233. Background  
 234. Statement of the Problem  
 235. Significance of the Study  
 236. Scope of the Study  
 237. Limitations of the Study  
 238. Definition of Terms  
 239. Review of Related Literature  
 240. Theoretical Framework  
 24

The following is a list of the  
 names of the persons who  
 have been appointed to the  
 various committees of the  
 Board of Directors of the  
 City of New York, for the  
 year 1900.

### Come see what

the power of putting

**Abstract**

# Nintendo

Enero 1993

En este anuncio se le comunicaba a la industria (compradores, licenciarios, distribuidores y reporteros) que Nintendo les da mucho más que juegos al videojugador. Tiene todo un apoyo mercadológico. Como ves esa estrategia ha continuado.

PROVEN TRY

**PROVEN MAN**

LIGHT  
YEARS  
BEYOND



**OSLYN**

junio 1993

**OUR STARS WILL TAKE YOU  
LIGHT YEARS BEYOND.**

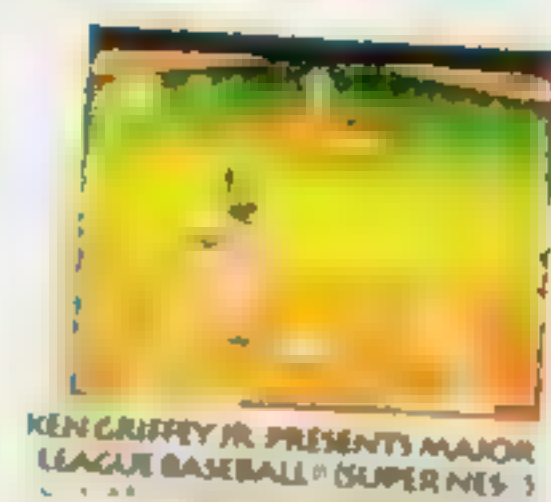
[illegible][illegible]

## How to Cook



# OUR GAMES ARE A SURE THING.

AND IN THIS TOWN,  
THAT'S SAYING SOMETHING.



KEN GRIFFEY JR. PRESENTS MAJOR LEAGUE BASEBALL™ (SUPER NES)



MARIO LAND™ (SUPER NES)



STUNT RACE FX™ (SUPER NES)

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

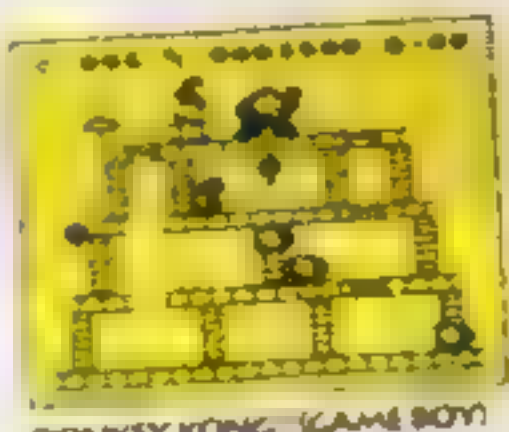
THE BEST PLAY HERE

THE BEST PLAY HERE

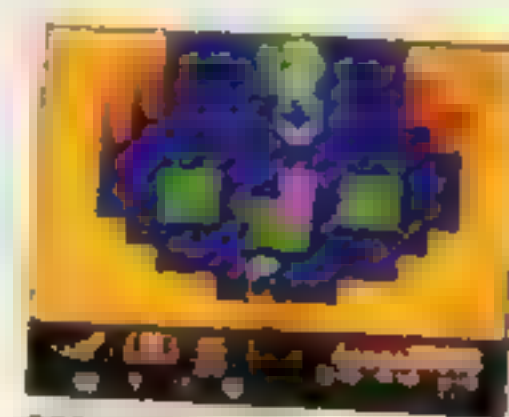
THE BEST PLAY HERE



SUPER METROID™ (SUPER NES)



DONKEY KONG™ (GAME BOY)



ZODA'S REVENGE™ (STAR TROPICS 2™ ONE)

Nintendo

THE BEST PLAY HERE

Fecha de publicación

Enero 1994

Nuestros juegos son algo seguro  
Y en este pueblo eso significa mucho

La cabeza del anuncio puede no tener mucha coherencia, pero si te recordamos que este mensaje se publicó en el Winter CES de Las Vegas donde ganar no es seguro, adquiere más fuerza y sentido.

Nintendo

THE BEST PLAY HERE

Esta frase es muy buena, pero no tiene una traducción exacta sino que puede interpretarse como "Los mejores juegan aquí" o "Aquí juegas lo mejor"

## Ahora toca refugio gorillesco

Aquí se hace mención del primer juego creado completamente en Silicon Graphics para el Super NES (DK Country). Este anuncio fue adaptado por Club Nintendo cuando "cambiamos de cara" en noviembre del 94



Fecha de publicación

Junio 1994



Nintendo

Aunque no hicieron un slogan para este anuncio remarcaban ingeniosamente diciendo "el gran chico está de regreso"

## Ve hacia el futuro

Este anuncio de 1995 hablaba de la brillantez del futuro de Nintendo y aconsejaba no parpadear para tener una clara visión del mañana.

Fecha de publicación

Enero 1995

"Rápido Nintendo adelante"  
Así marca el paso Nintendo.

Fast  
forward



**Tenemos planes asesinos para el segundo semestre**

*En este anuncio Nintendo hablaba de los sorprendentes títulos que presentó. Mucho de esto revolucionó el mercado de los videojuegos.*



Esta es una  
variación del  
anterior

Fecha de publicación  
Mayo 1995



**Todo es por diversión**

*Seguramente al ver este gráfico de 1996 vinieron a tu mente muchos recuerdos. Este Mario fue como el Símbolo de una nueva y muy importante etapa de Nintendo.*

**¡Enfocado a la diversión!**

Fecha de publicación  
**Mayo 1996**



*Esta fue una adaptación que pensamos en Club Nintendo pero que nunca publicamos.*

**Intensity**

**THE POWER OF EXCITEMENT.**

**THE POWER**

Check out the Nintendo line up at [www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

**THE POWER  
OF EXCITEMENT.**

Fecha d

**THE POWER**

Check out the Mercedes-Benz up at South Bay

POWER  
Check out the Nintendo logo up at the top.

Para esta serie usaron la N del logo de Nintendo 64 y alude a las expectativas que generó el lanzamiento de Star Fox para N64 que además salió con el Rumble Pak.

Fecha de publicación  
**Junio 1997**

El Poder de Nintendo.

The logo features the words "THE POWER" in a bold, sans-serif font above a large, stylized letter "N". The "N" is composed of various colored segments (red, orange, yellow, green, blue) that resemble a 3D bar chart or a digital display. The entire logo is set against a dark background with a subtle grid pattern.

**Energía**



**EL PODER  
DE LA EMOCIÓN.**

**POWER  
NET**

© 1999 Power Net S.p.A. - Via S. Maria 10 - 20121 Milano - Italia  
Tutti i diritti sono riservati. È vietata espressamente la ristampa o l'uso non autorizzato senza permesso scritto dalla Power Net S.p.A.

**EL PODER  
DE LA EMOCION.**

**POWER  
N.Y.**



THE POWER OF MTV



Estos dos anuncios no pueden traducirse sin perder su significado y son de la serie del de Star Fox

**Entertainment**

**THE POWER OF FUN.**

POWER

Check out the Nintendo line up at booth 29

Fecha de publicación  
Junio 1997

**Novation**

**THE POWER OF IMAGINATION**

POWER

Check out the Nintendo line up at booth 29

GB Pocket en colores que combinan con tu estado de ánimo, incluso esos momentos muy raros de claridad

La última vez que unos cuates vieron a un "Boy" tan sorprendente, es que llegó de Krypton

La edición limitada "Hielo Azul" irónicamente tuvo una calurosa bienvenida

Después de 5 años ha ganado sabiduría. Ha ganado madurez. Pero, más importante, ha ganado algo que cada joven guerrero busca. Un gigantesco ambiente de polígonos 3D y 32 megas

LAST TIME POLED,  
SAW A BOY THIS  
AMAZING, HE CAME  
FROM KRYPTON.

POWER

Check out the Nintendo line up at booth 29

Fecha de publicación  
Mayo 1998

AFTER FIVE YEARS,  
HE'S GAINED WISDOM,  
HE'S GAINED MATURITY,  
BUT, MOST IMPORTANT,  
HE'S GAINED SOMETHING  
EVERY YOUNG WARRIOR  
YEARS FOR, A VAST  
32 MEG, 3-D POLYGON  
ENVIRONMENT.

POWER

Check out the Nintendo line up at booth 29

Es un GB  
Es una cámara  
Es GB Camera

GB protegiendo  
al planeta del  
aburrimiento

Ya viene el GB Color con una paleta de 32,000 colores a escoger. Y es cuando uno se pregunta. ¿Que estos ingenieros nunca se detendrán?

Zelda en el N64.  
Link ha regresado.

Al fin, la leyenda de Zelda regresa. Pero es más grande, más malo y más tridimensional que nunca. La leyenda de Zelda, la Ocarina del tiempo. Apoyado por un cúmulo de 32 megas de acción ultra realista y equipado con elementos de un nuevo Game Play nunca antes visto. Hey, tal vez después de todo no sea tan malo crecer.



**N64. Ninguna otra cosa realmente se le compara.**

Golden Eye 007 y The Legend of Zelda Ocarina of Time son sólo unos pocos de sus títulos que han hecho que el N64 o sea difícil de dejar. Este año, los nuevos Star Wars: Episode I Racer, Jet Force Gemini y Perfect Dark lo harán más difícil

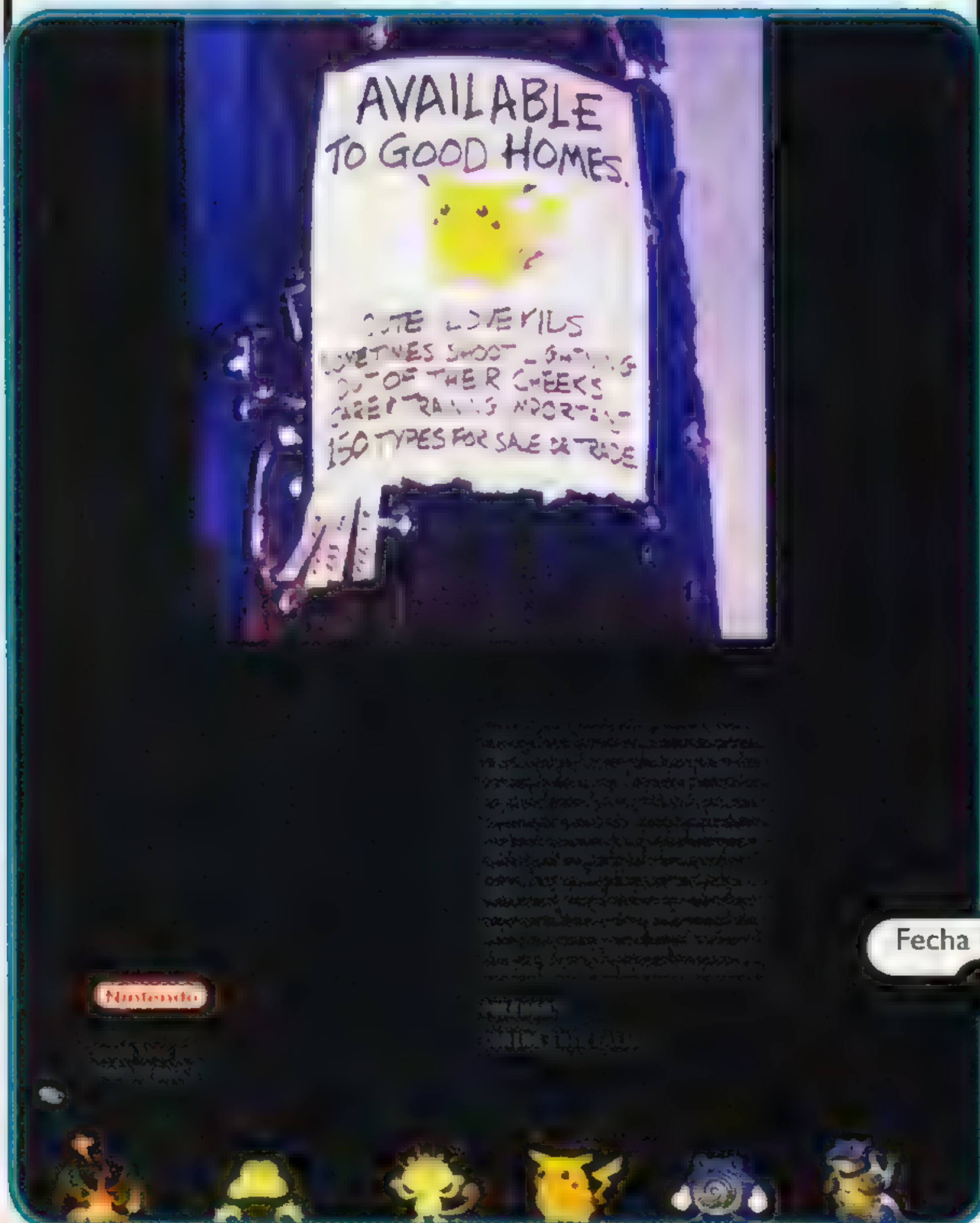


Fecha de publicación

Mayo 1999

**Disponible para buenos hogares**

Tierno. Ama a los niños, suele sacar luces de sus mejillas. IMPORTANTE cuidado y entrenamiento. 150 tipos en venta y cambio. Monstruos una vez más, han invadido Japón.



Fecha de publicación

Mayo 1998

**Los chavos por todos lados están con el fenómeno Pokémon. Está bien, tal vez también dentro de él.**

Juegos de Pokémon para Game Boy. Peluches de Pokémon, tarjetas de Pokémon. Macotas de Pokémon Pikachu. Ha sido una marejada pachoncita y agradable que ha caído sobre América. Bueno, déjate abrazar. Todavía no termina. Habrá más formas de capturar a los personajes de Pokémon. El juego de Pin-ball y el amarillo para Game Boy y el Sanp y Stadium para N6, sin mencionar una montaña de artículos.

Fecha de publicación

Mayo 1999



Fecha de publicación

Mayo 1999

**Game Boy Color. El problema no es que jueguen. El problema es pararlos.**

Game Boy Color. Una obsesión para millones de personas. Nosotros, por supuesto,

no vemos nada malo en ello. Ahora Game Boy Color presenta sorprendentes colores en pantalla y nuevos colores externos. Ahora hay un Game Boy Color que combina con tu estado de ánimo. Por ejemplo el verde para la malaria.





# NINTENDO 64

TE SUGERIMOS 7 NUEVOS  
TÍTULOS PARA DIVERTIRTE  
ESTE 30 DE ABRIL...



## GAME BOY COLOR



[www.nintendo.com.mx](http://www.nintendo.com.mx)



# a fondo



¿Te acuerdas de Kyle, Stan, Cartman y Kenny? ¿Te suena familiar un lugar llamado "South Park" en "Sleepy Colorado"? Pues bien, si tus recuerdos y los nuestros son correctos, y después del grán éxito que tuvo su primer título "South Park" prepárate porque lo que estás a punto de leer seguramente llamará mucho tu atención.

Estamos seguros que eres feliz cuando toca un día feriado, pues bien, los habitantes de South Park también, y para festejar acostumbran preparar para cada uno de los días especiales una carrera en la que se combinan diferentes metas y cosas a hacer en pocas palabras un Rally, y en este cartucho podrás junto con Stan, Cartman, Kyle, Kenny y todos los lunáticos habitantes de South Park, competir en una batalla para obtener la gloria, el honor la victoria, y con suerte, ¡hasta un par de calzoncillos!



South Park Rally está muy lejos de ser el típico juego de carreras con ítems que determinan tus triunfos y pistas enredadas, en este juego puedes correr con 27 personajes y sus autos, con la ventaja que en estas carreras se vale de todo, desde detener a tus enemigos de formas poco convencionales hasta

robar impudicamente a los otros competidores, todo esto convierte las carreras en verdaderas batallas campales.



Todas las carreras están basadas en los episodios de South Park, y los jugadores tienen que completar diferentes tareas. Dependiendo de las situaciones, por ejemplo, tendrás que completar checkpoints en orden del 1 al 4, cosa que aparentemente parece sencilla. Lo que hace esto diferente y más entretenido, es que hay un cheat que te permite cambiar de lugar los checkpoints al azar y esto te da una infinidad de posibilidades para buscar y hallar el camino más rápido para cumplir con tu objetivo.

RALLY DAYS 01  
THIS IS A TRADITIONAL RACE  
RACE OVER CHECKPOINTS 1-2-3-4 TO  
COMPLETE A LAP. THE FIRST PLAYER TO  
FINISH 5 LAPS WINS.

## GAME OPTIONS

RANDOM CHECKPOINTS: OFF  
ARCADE CPU CARS: 5  
MULTIPLAYER CPU CARS: OFF  
CPU CHARACTERS: RANDOM  
2P SPLITSCREEN: HORIZONTAL  
EXIT

SELECT CHOICE



South Park TM & © 1999 Comedy Central. All Rights Reserved.  
©1999 Acclaim Entertainment Inc. All Right Reserved.

Compañía



Recesorio



simultáneos  
No de Jugadores



Clasi-  
ficación

Desarrollado por  
**Tantalus Interactive**

**128**  
megabit  
Memoria

Deportes  
Carreras  
Categoría

**Marzo**  
**2000**  
Fecha de Salida



## MAIN MENU

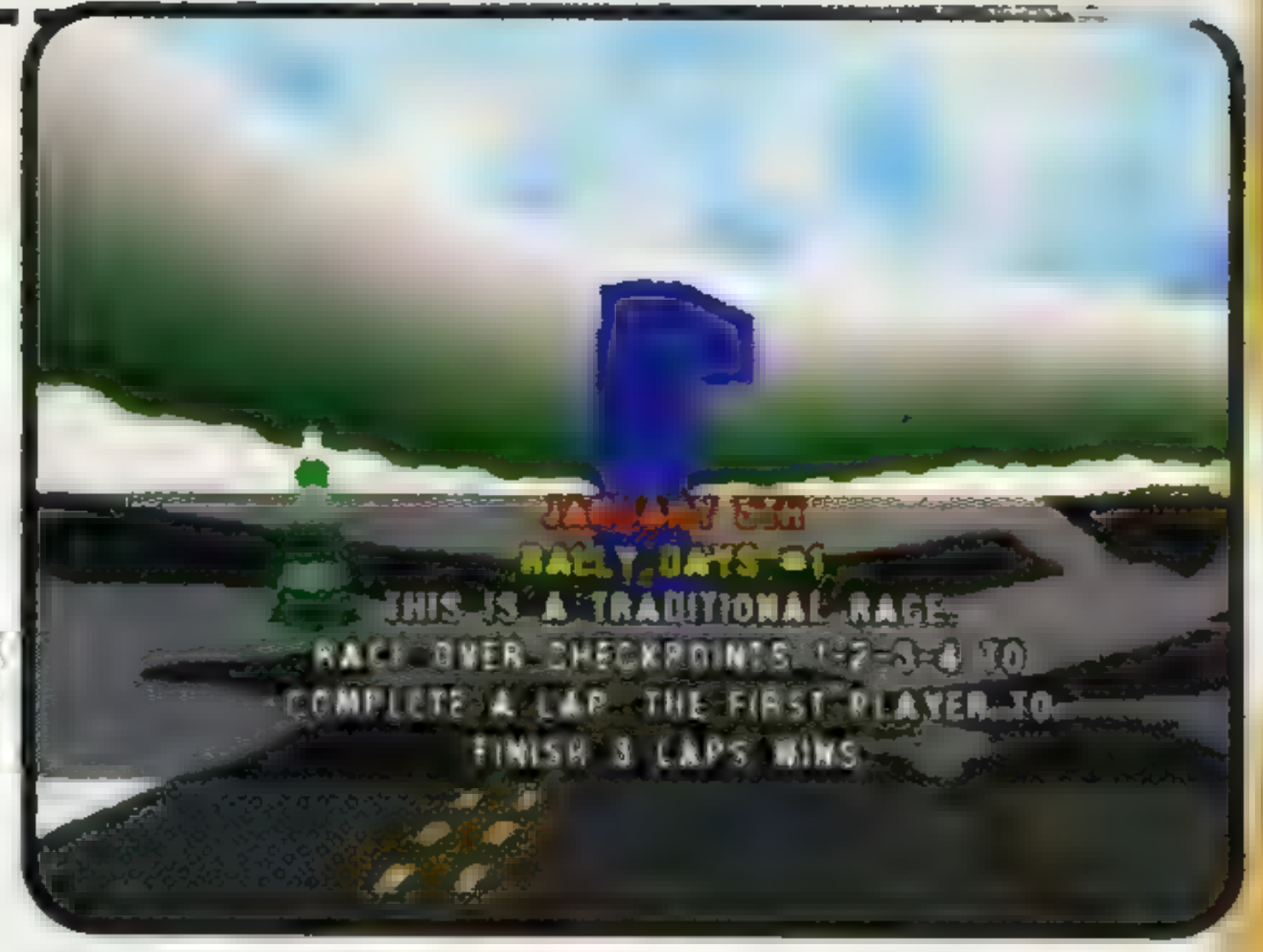
CHAMPIONSHIP  
ARCADE RACE  
MULTIPLAYER  
OPTIONS  
EXIT

### SELECT CHOICE

Cartman, Kyle, Kenny, Wendy, Chef, El oficial Barbrady y el tío Jimbo, y conforme terminas carreras y cumples tareas, tienes acceso a otros 19 personajes que están "bajo candado"

En el menú principal puedes encontrar tres categorías para competir en el rally: Championship, Arcade, y un modo Multiplayer. Al principio sólo puedes jugar con Stan.

Championship es la opción que tiene en realidad todo el chiste del juego, desde esta opción puedes hacer una a una todas las pistas que tienen tópicos relacionados con festividades, pero no te vayas con la finta, recuerda que en el peculiar mundo de South Park, pueden existir festejos que no tienen nada que ver con las festividades a las que estamos acostumbrados.



## SELECT DUDE



UNCLE JIMBO

## SELECT RACE



MEMORIAL DAY

Conforme ganes en las carreras, irás abriendo las pistas que están bajo candado para jugarlas en modo Arcade, este modo está diseñado únicamente para que pongas a prueba tus habilidades mientras te habitúas a las pistas, y por supuesto en esta opción puedes jugar con cualquier personaje y en cualquier nivel que hayas previamente abierto y salvado.

En Multiplayer pueden competir hasta con 4 jugadores en cualquier escenario que tengas abierto o puedes competir en una carrera llamada "Ass Battle" en esta carrera tienes flotando alrededor de tu auto cuatro pequeños traseros, tu meta es disparar a tu oponente hasta que uno de los dos termine con los "objetivos" del otro.



## CHEAT SHEET

CHEAT: RACE - MEMORIAL DAY

UNLOCKED

EXIT

### SELECT CHOICE

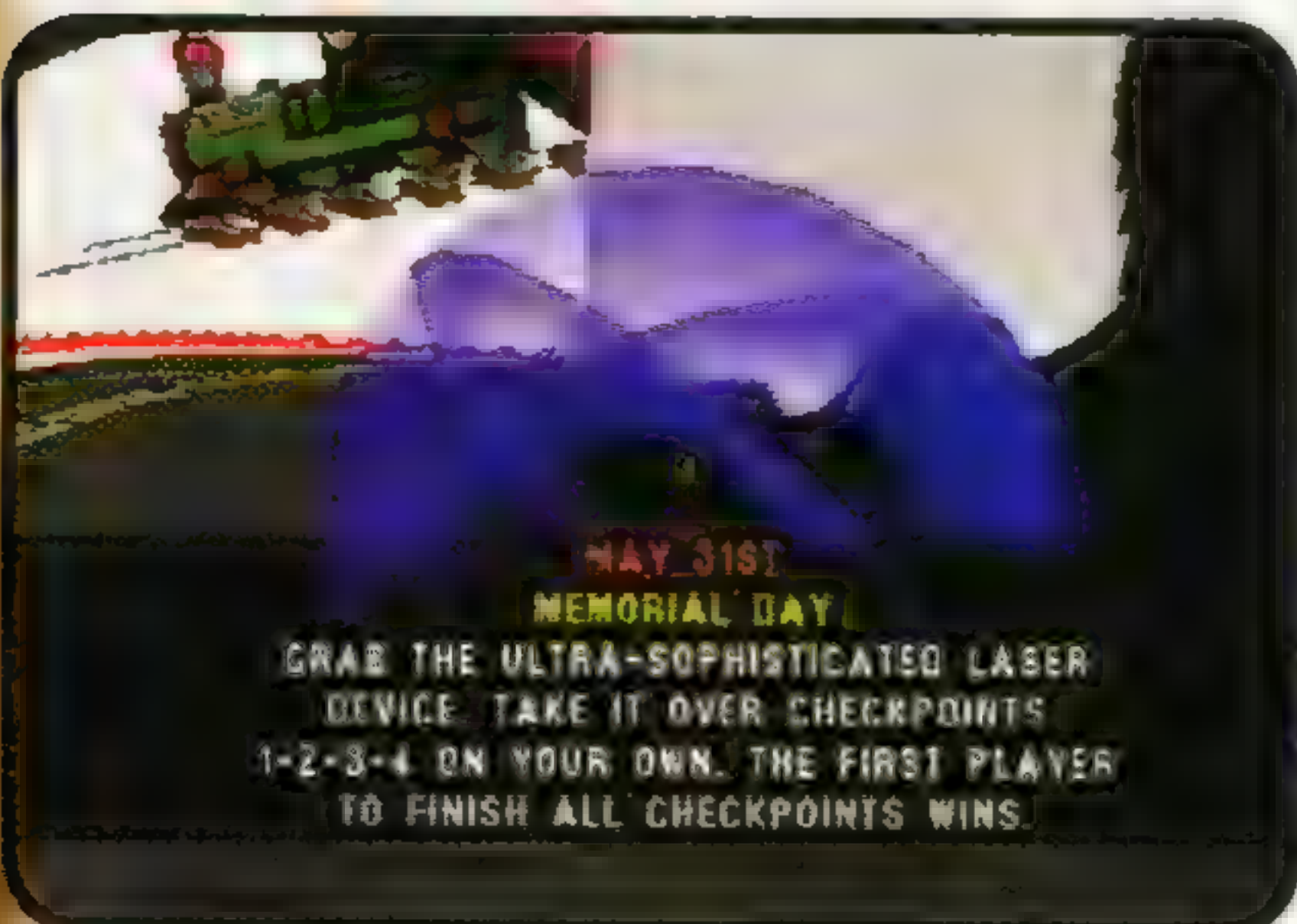
## OPTIONS

VIDEO  
AUDIO  
CONTROLLER CONFIG  
GAME OPTIONS  
CHEAT SHEET  
LOAD GAME  
SAVE GAME  
CREDITS  
EXIT

### SELECT CHOICE

En el menú principal también encuentras las opciones del juego, desde aquí, puedes configurar el audio, ajustar el tamaño de la pantalla en video, configurar el control, algunas opciones del juego (número de oponentes, personajes para competir contra el CPU, división horizontal o vertical de la pantalla etc.), ver qué cheats tienes, cargar o salvar tus avances y los créditos de los creadores del juego.

Para concluir exitosamente cada pista, existen diferentes tareas a realizar, lo que hace que el tradicional llegar a la meta en primer lugar no sea lo único que tienes que hacer para que te des una idea, te vamos a dar algunos ejemplos de las 7 primeras pistas y te vamos a dejar en secreto las otras para no quitarle sabor a este divertidísimo cartucho.





## SOUTH PARK RACE 1 RALLY

### RALLY DAYS No. 1



En esta pista el objetivo es llegar primero. Para lograrlo recorre la pista tocando los cuatro Checkpoints en orden del 1 al 4; el primero en completar 3 vueltas es el ganador.

## COW DAYS



En esta pista todos están contagiados con el síndrome de la vaca loca, lo único que tienes que hacer es encontrar el antídoto. Una vez que lo encuentres evita que los demás te lo quiten; en la parte superior derecha de tu pantalla aparece el status de cada personaje, empiezas con 100% mientras tengas el antídoto en tu poder tu porcentaje irá descendiendo, el primero en curarse completamente es el ganador.



## SPRING CLEANING



Para ganar en esta carrera tienes primero que encontrar unos calzones, cuando los tengas corre y toca los checkpoints en orden del 1 al 4, el primero en dar tres vueltas es el ganador. recuerda que sólo hay tres calzones y son 6 competidores. Ten cuidado porque es muy fácil que en un descuido alguien trate de robarte los calzones.



## SOUTH PARK RACE 2 RALLY

### RALLY DAYS No. 2

Para ganar en esta pista tienes que encontrar y recoger un trofeo, en cuanto lo tengas corre en orden a los cuatro checkpoints, el primero en llevar el trofeo luego de pasar por los cuatro puntos es el ganador. No te preocupes si te roban el trofeo, en caso de



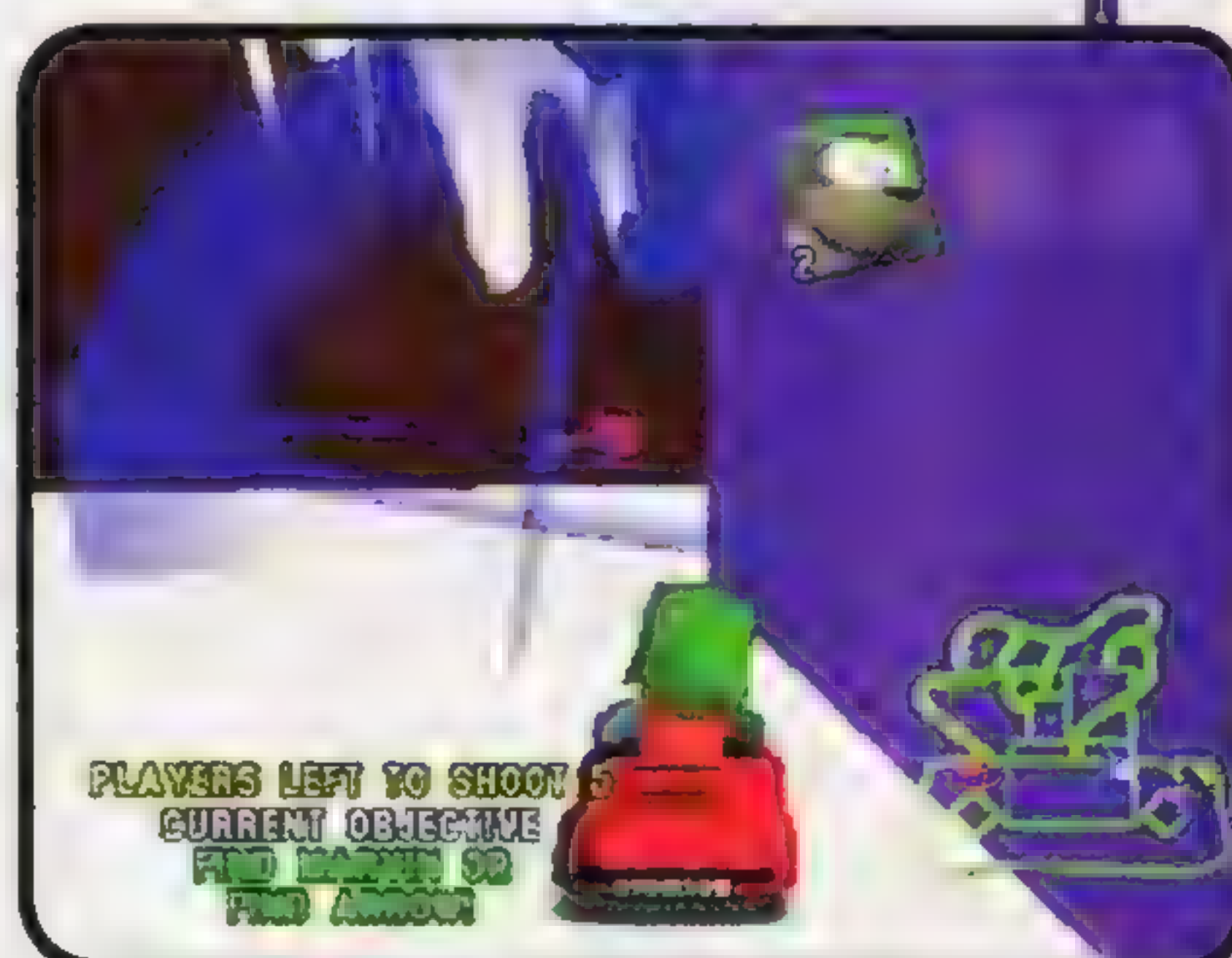
que lo hagan, lo puedes recuperar otra vez y puedes reconocer al ladrón porque sobre su cabeza aparece una flecha. Lo que tienes que hacer para recuperar el trofeo es chocar el coche cuando la flecha esté en color verde, para que termines más rápido, revisa siempre un indicador en la parte inferior izquierda de la pantalla que te dice a que punto te tienes que dirigir para terminar la carrera.



## VALENTINE DAYS

### VALENTINE DAYS

Encuentra un arco y una flecha, cuando los tengas, tu meta será disparar a cada uno de los competidores, el primero en disparar a cada competidor es el ganador. Ten mucho cuidado en esta pista, sólo hay un arco y una flecha, mantén a tus oponentes a distancia, esto te permitirá evitar que te roben el arco y la flecha y tener más ángulo de visión para disparar.





## READ-A-BOOK DAY



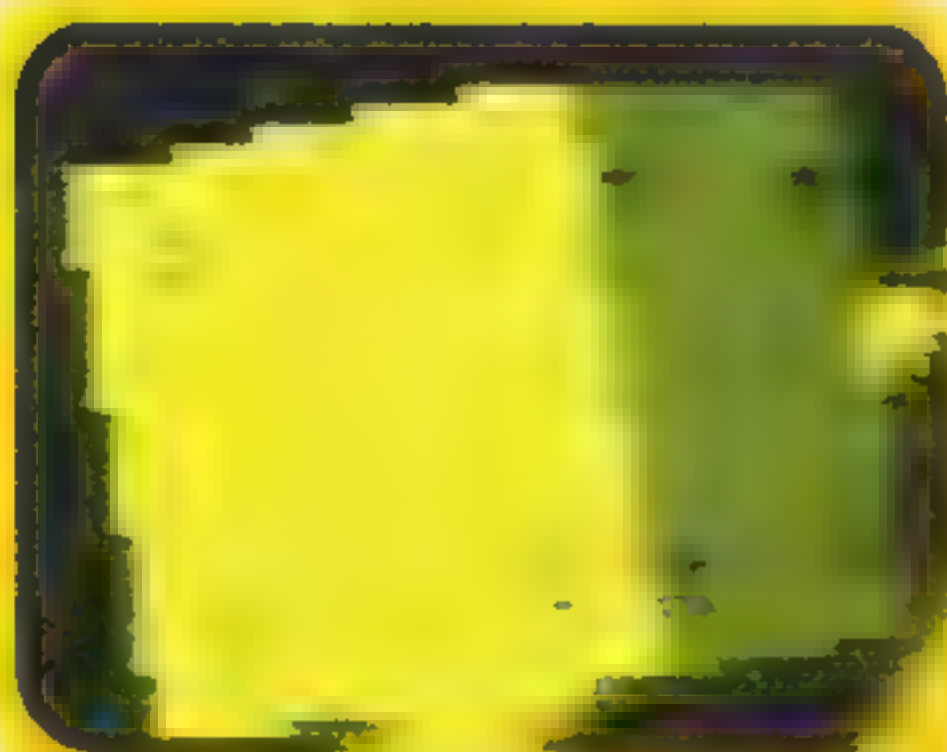
En esta pista tienes que salvar a las gallinas del malvado Chicken lover para lograrlo tienes que recuperar a 10 gallinas, el máximo de gallinas que puedes cargar son 4 cuando las tengas llévalas a la estación de policía y regresa por más. Recuerda que puedes robar gallinas disparando o chocando a tus oponentes.



En cuanto a los items te podemos decir que están divididos en diferentes grupos y están determinados por la caja que los contiene, cada vez que tomas una caja, tienes un item al azar del grupo que corresponde al color de la caja, para que no tengas problema, te los vamos a describir por grupos uno por uno:



## CAJAS AMARILLAS



### MR. MACKEY BALLON HEAD GADGET



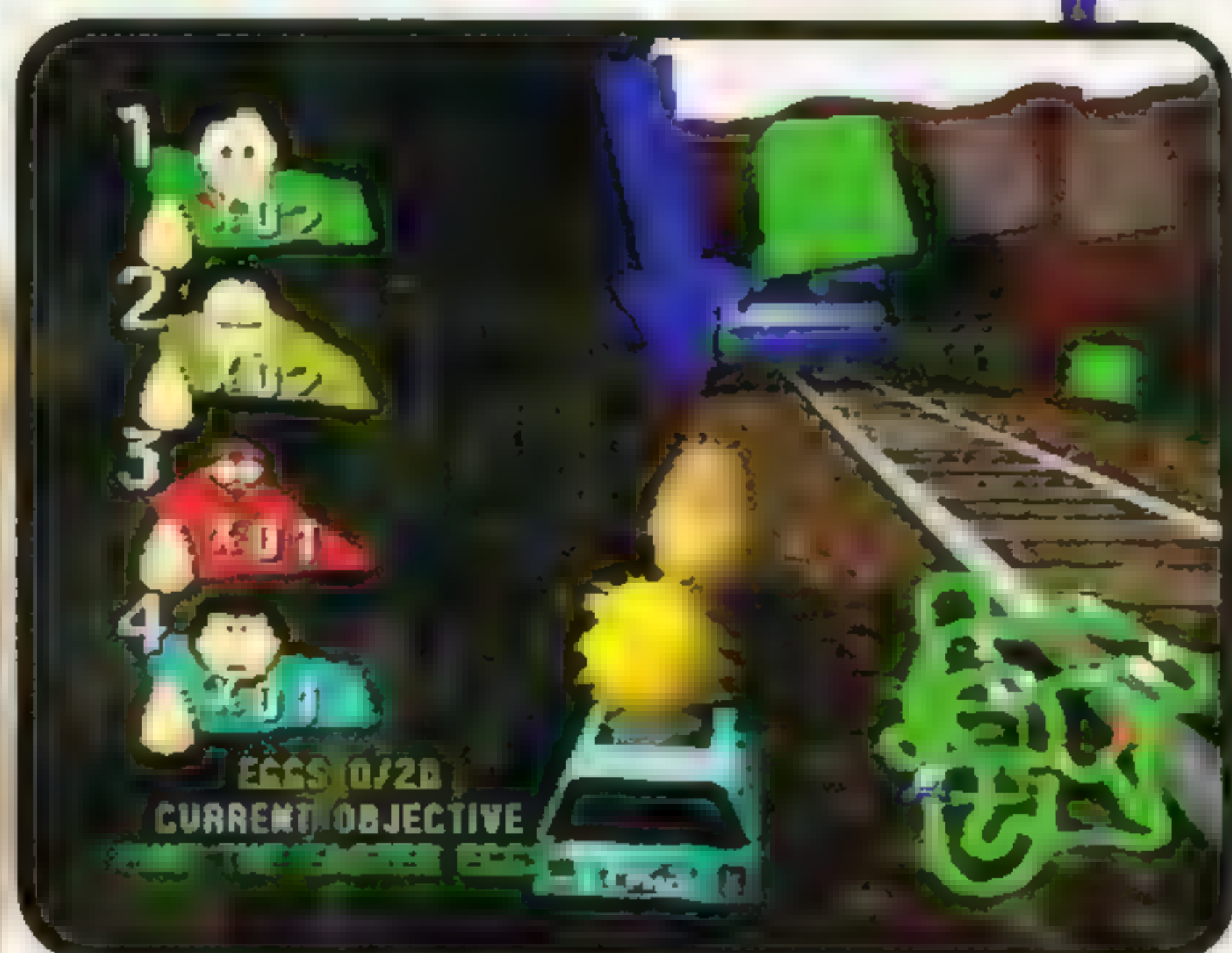
Este item no es más que un signo psicodélico de paz, necesitas mucha puntería para hacer contacto con tu enemigo la ventaja es que tiene un gran alcance y al aplicarlo bien, a tu objetivo le crecerá la cabeza y saldrá disparado hacia arriba. Es útil para ir haciendo camino cuando tus oponentes no te dejan pasar.



## BARF

Este item es exactamente lo que ves en el icono, si no te queda muy claro, busca la traducción en español, (no creemos que sea necesario) con este item puedes hacer que tus contrincantes se patinen, pierdan el control y tarden en arrancar. Puede servirte cuando estás muy cerca de un oponente, o para dejar un regalito a los que vengan detrás.

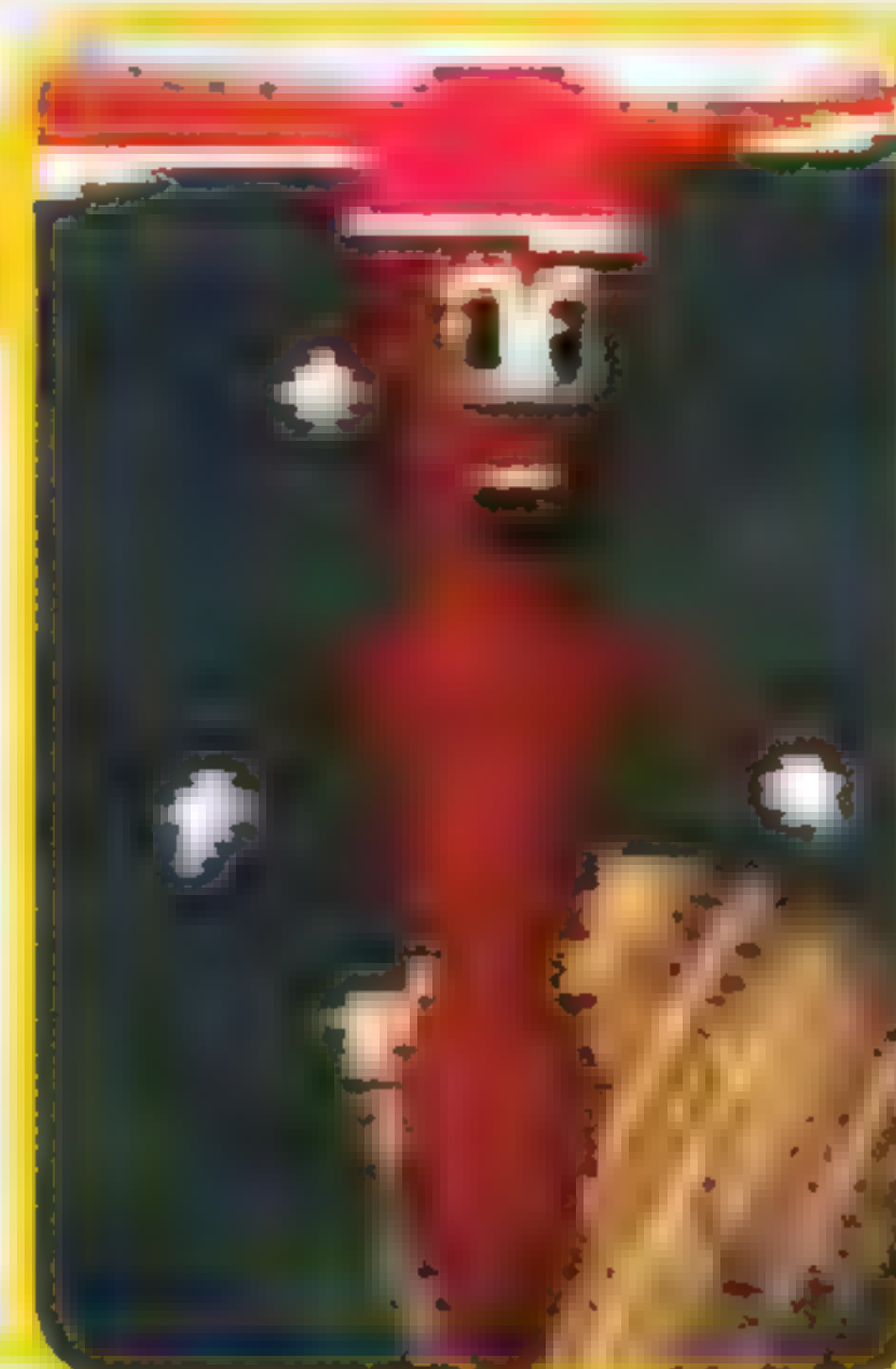
## EASTER EGG HUNT



El conejo de pascua ha dejado huevos por toda la pista, lo que tienes que hacer es ser el primero en encontrar 20, la ventaja que tienes es que en esta carrera tus contrincantes no te pueden robar lo que ya recolectaste. Ten cuidado con los conejos negros que aparecen en el camino ellos si te pueden robar al menos un huevo cada vez que los chocas.

## MR. HANKEY

Este amigable compañero no es más que un pedazo de...aunque bueno viéndolo con ojos de inocencia parece un tamarindo feliz, en fin a pesar de su desagradable olor Mr Hanky es uno de los items más útiles, porque te protege de los ataques de los demás contrincantes, y te protege también de items que te puedan hacer daño.



## KITTY

Con este gatito puedes crear un verdadero desastre, cuando lo disparas, ves volar a Kitty, cuando hace contacto con el objetivo éste queda envuelto en un mini tornado que hace perder el control y el ritmo a tus contrincantes.

Tiene muy buen alcance, es muy útil para carreras en las que tienes que llevar tú el control de la carrera.



## CAJAS PURPURAS

### ANAL PROBE



Este item es más bien el nombre de un alien que viaja contigo y dispara un láser rastreador que causa un efecto singular en tu oponente. Si logras hacer contacto quedará tan satisfecho, que no va a tener otra opción que ponerse a cantar. Independientemente de lo poco común, éste item es de los más útiles, cuando logras hacer contacto con algún oponente éste reduce su velocidad hasta detenerse, esto te va a servir mucho para robar objetivos o hacer algunas tareas para sacar algunos Cheats.

### EXPLOSIVE DIARRHEA

Este es el item que tiene el rango más bajo de los items que están en la categoría de mina (lo dejas en un lugar y cuando alguien pasa por ahí BOOOM°), pero definitivamente es el más letal. Puede serte útil cuando estés rodeado de oponentes disputando algún item o algún premio, o en una carrera larga para detener a los competidores que vienen siguiéndote.



### WEIGHT GAIN 4000

Este item hace que se incremente tu poder así cuando choques con alguien, tu contrincante saldrá literalmente volando. Este item es muy útil en general, no es común darte cuenta cuando sucede, porque no ves el icono, pero tu cabeza se infla y ese es el indicativo de que tu punch, está al máximo.



## CAJAS ROJAS

### CHOCOLATE SALTY BALLS



Con estas bolitas puedes disparar a tus contrincantes a una distancia considerable, la ventaja es que hace que el objetivo pierda el control y algo de velocidad, es muy útil para disparar a tus oponentes antes de que toquen una caja, y te va a ser útil para completar algunas tareas, y evitar obstáculos móviles como las pa-las de nieve y tractores.

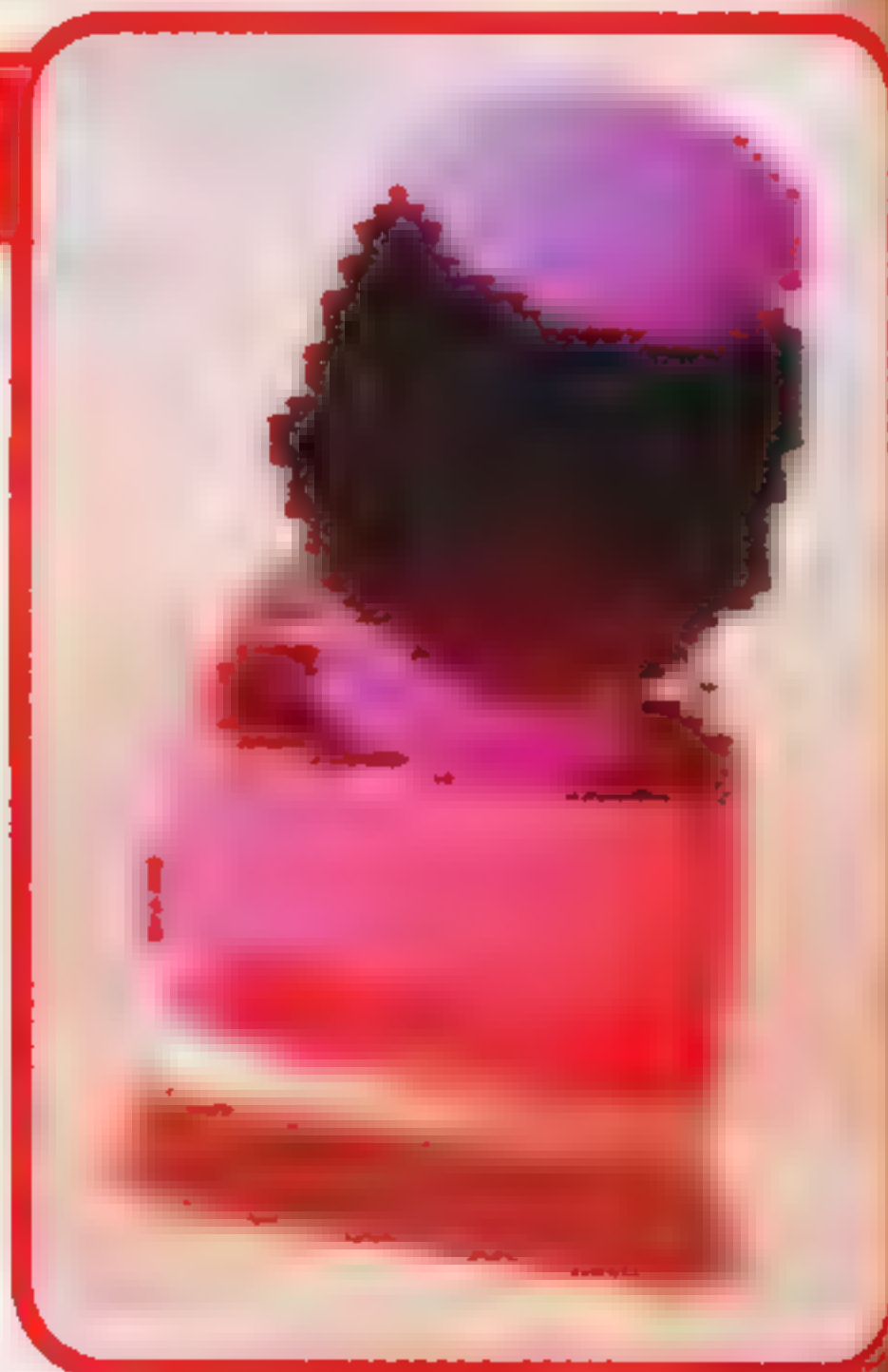
### RATS

Este item es sumamente útil, se trata de una ratita que dejas en el camino y que corre sin control de un lado a otro, cuando alguien la atropella el vehículo pierde toda la velocidad y el control. Con estas ratitas puedes detener a los competidores que tienes detrás, pero ten mucho cuidado, son muy efectivas y cuando tienes una cerca de ti es muy difícil evitarlas.



### TERRANCE TURBO

Es un item sumamente efectivo, para los habitantes de South Park es el resultado de disfrutar un muy buen plato de frijoles. El efecto del turbo funciona muy bien cuando necesitas alcanzar a alguien o cuando tienes que atrapar objetivos móviles. El efecto es inmediato, no necesitas aplicarlo.



### HERPES

Con este item tus oponentes ganan automáticamente una cita con la muy poco agradable Frida, (°aunque no lo quieran!), como resultado tus oponentes se llenarán de múltiples puntos rojos. Este item es más incomodo que útil cuando estás compitiendo, pero cuando compites en multiplayer suele ser muy efectivo.







## CAJAS VERDES

### CHEESY POOFS



Los cheesy poofs son pequeños misiles que, al hacer contacto con el objetivo explotan en una nube de polvo de queso. Este item también es útil para frenar a los competidores que tengas frente a ti y así ganar terreno.

### MEXICAN STARING FROG

Aunque con México no tiene nada que ver esta ranita es una mina muy útil para frenar a tus oponentes cuando están a punto de alcanzarte, cuando el competidor hace contacto con la mina su auto se convierte en piedra, esto hace que pierda el control y toda la velocidad momentáneamente. Muy efectivo, para detener a tus oponentes cuando en alguna pista tu llevas el control de la carrera.



### PHILLIP PHART

Este es un turbo que tu puedes controlar con Phillip Phart puedes aplicar el turbo cuando creas que es necesario, así puedes esperar a estar cerca de algún competidor y hacerlo efectivo para dejarlo mordiendo el polvo.(o bien dejarlo viendo visiones por causa del mal olor)



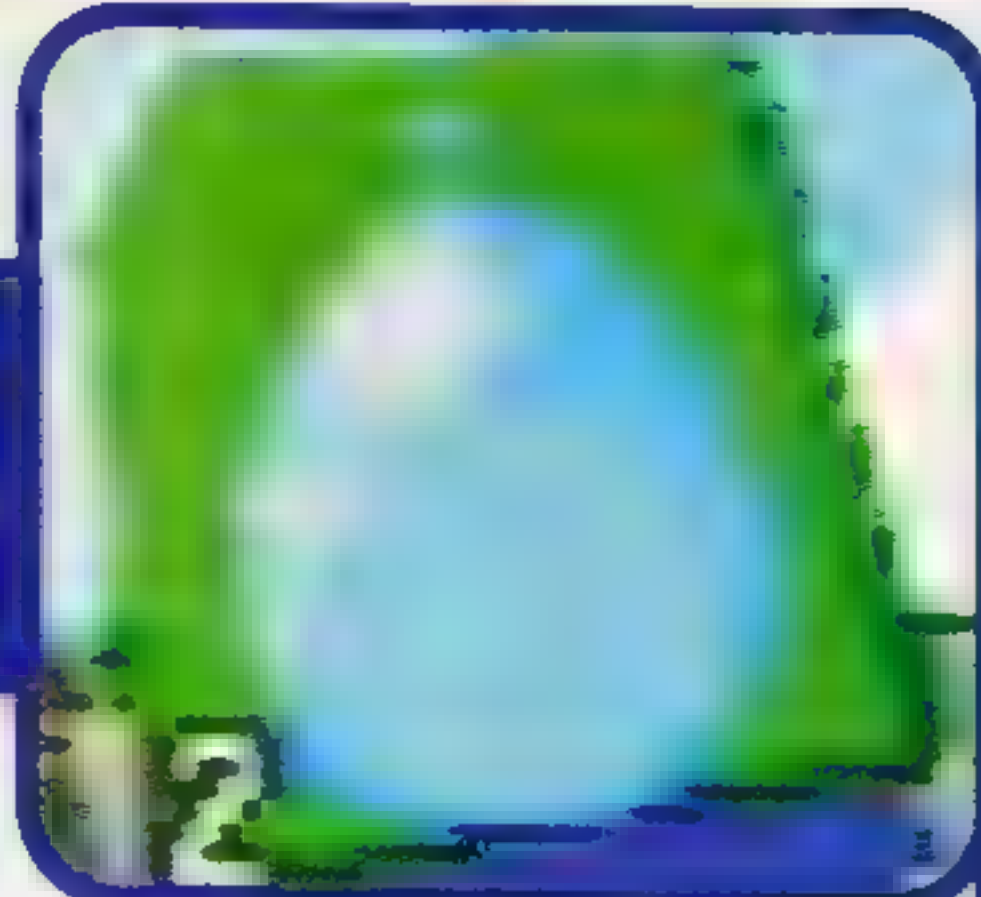
### UNDERWARE GNOMES

Estos gnomos son muy efectivos y útiles, cuando los usas corren a buscar al corredor más cercano, roban sus items, y desaparecen como por arte de magia. Puede servirte mucho cuando tengas cerca a varios competidores, y necesites evitar ataques.



## CAJAS AZULES

### WATER BALLOON



Este globo funciona como un mortero, es muy efectivo y su alcance depende del tiempo que dejes presionado el botón de disparo. El efecto de este globo produce pérdida de control y velocidad.

### DECOY COWN

Con este item puedes engañar a los competidores con una vaca falsa. En el juego regularmente puedes golpear animales, y como esta vaca es exactamente igual que las demás te confunde y al tratar de golpearla el choque te dispara y hace que pierdas el control del auto. Muy útil para detener contrincantes que estén a punto de alcanzarte, en el modo multiplayer puede resultar muy divertido.



### CAFFEINE

Es un turbo automático muy parecido a Terrance Turbo, la diferencia es que con caffeine, tu auto deja una estela azul que sale de las llantas.



### SPARKY DE DOG

Cuando lo disparas, Sparky corre detrás del vehículo más cercano; luego de atraparlo, deja libres sus instintos animales. Con este perrito, el competidor que fué atrapado se frena completamente y no puede continuar hasta que Sparky termine de hacer su gracia. Este item es super efectivo, es útil en todo momento y su eficacia es instantánea; pero cuidado si te alcanza Sparky seguramente te sentirás muy, muy incómodo.





## ASSORTED ITEMS

### SPOOKY-VISION

Este incomodo item puede aparecer en cualquier momento y en cualquier caja, así que ten cuidado, con Spooky-Vision una extraña visión de una cara horrible aparecerá en tu pantalla, haciendo muy difícil ver el camino por el que vas, por cierto, cualquier semejanza con algún líder radical de medio oriente es mera coincidencia.



### PINK EYE

Este es el más raro y el más útil de todos los items, con Pink-eye todos tus oponentes caen en una especie de borra- chera que les impide moverse de manera normal. El efecto dura el tiempo suficiente para tomar algo de ventaja antes de que los demás se recuperen.



Ahora vamos a darte algunos tips y estrategias para sacar algunos personajes y Cheats:

- 1 Cuando compitas en Championship, no olvides buscar Extra Credit Coins, te van a ser muy útiles para cuando trates de sacar algún cheat o algún personaje. También te recomendamos que trates de ganar la carrera buscando caminos diferentes, o bien de

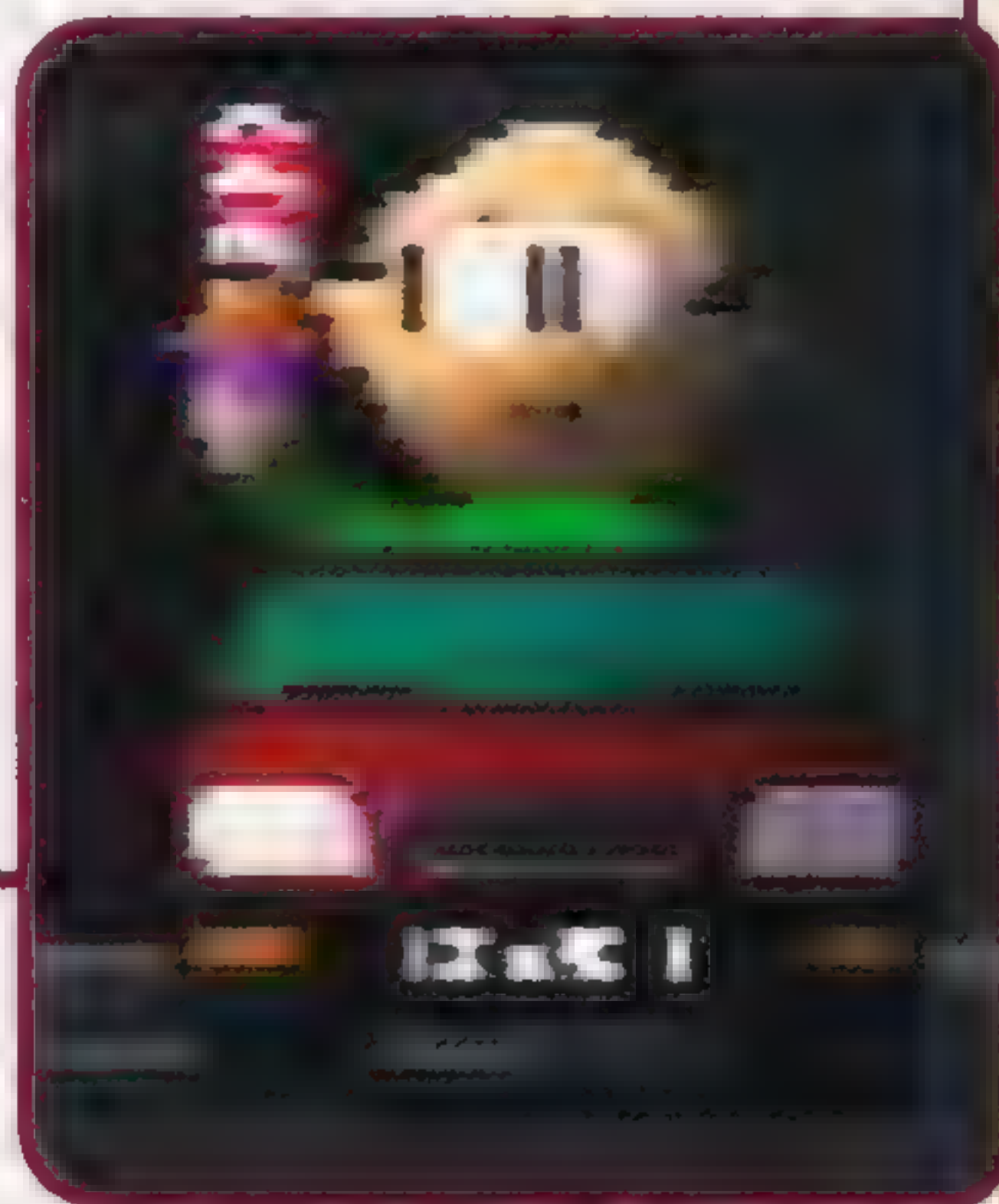


perder la carrera de formas diferentes, recuerda que en South Park nada es extraño y este tipo de experimentos te pueden ayudar a encontrar algún personaje secreto o algún cheat.



- 2 En Rally Days, gana la carrera sin tomar ningún item, esto te va a dar acceso a Cheat Sheet. No olvides salvar tu juego al final de la carrera siempre que te lo pidan.

- 3 En Rally Days 2, activa solamente los checkpoints 1 y 4, deja que los demás activen el dos y el tres, con esto activas a Pip. Activando tu mismo todos los checkpoints activas a Mr Garrison.



- 4 En Cowdays, si pierdes la carrera sin tocar la cura activas a Bebe.

- 5 En Valentine's Day, busca los tres pickups escondidos (vacas doradas) para activar a Shelly, hay uno en cada torre y el tercero está en la selva detrás de la pintura del patinador





**6** En Spring Cleaning necesitas 5 Caffeine items, recuerda que salen al azar con esto activas a Tweek, ganando la carrera activas a Mr Mackey.

**7** En Read A Book Day golpea al Chicken Lover 5 veces con chocolate salty balls, con esto activas a Cartman Cop.

**8** En Pink Lemonade gana la carrera y activas a (Big Gay Al).

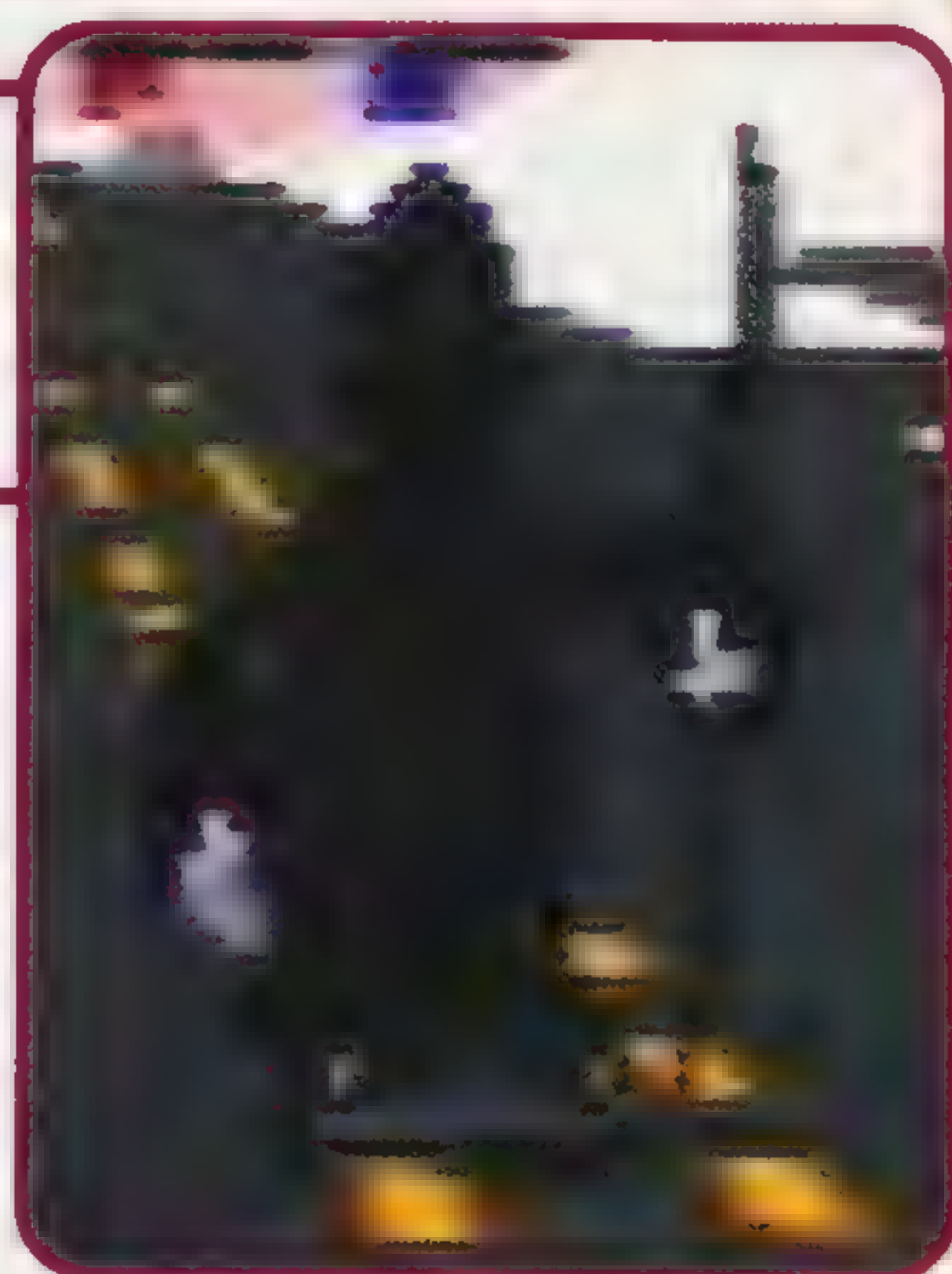


**9** En Memorial Day Encuentra el pickup escondido en la parte más alta de la plataforma con esto activas a Ike. Para activar a Visitor toma los pick ups escondidos (1 sobre el check point No. 1, el otro junto al check point 4 y otro junto al puente colgante.

**10** Independence day, gana la carrera y activas a Mefisto. Si recolectas 13 o más pick-ups turbo (caffeine, terrence, Philip etc.) activas a Ned.

**12** En Thanksgiving, pierde la carrera sin tomar un sólo pavo y activas a marvin.

**11** Halloween- Gana la carrera y activas a Grandpa, si depositas siempre dulces de cuatro en cuatro activas a Death.



**13** Christmas, si encuentras los cuatro pick-ups escondidos activas a Terrence and Phillip, si ganas la carrera activas a Jesus.

**14** En Millenium New Year's eve, ganando la carrera activas (Satan). Gana la carrera siendo el único en tocar la millenium key y activas a Damien.

Como consejos generales recuerda que el tamaño del corredor y el modelo del auto son muy importantes, conforme los vayas conociendo te darás cuenta que la velocidad, la agilidad, y el control del competidor son diferentes según las características físicas del personaje, en carreras como Halloween y Read A Book Day puedes robar a los demás con sólo chocarlos. En Easter y Thanksgiving guíate con el mapa para encontrar los huevos y los pavos, en Spring Cleaning recuerda que entre menos calzones tomes, menos llamarás la atención, así que no es buena idea tomar más de uno, en Valentine's Day, la mejor táctica para flechar oponentes es tratar de ponerse frente a frente, toma vuelo gira y dispara, trata de encontrar atajos en todas las pistas para estar siempre delante de los demás competidores, acostúmbrate a conducir en zigzag para evitar los misiles que vienen detrás, puedes perder a los contrincantes que te persiguen haciéndolos chocar o haciendo que caigan de un puente o a una fuente, todo esto dependerá de tus habilidades para conducir



A pesar de lo excelente de la música, existen algunos detalles que no nos gustaron mucho, el primero es que no puedes guardar tus avances, esto hace complicado el juego porque si estás en Championship

y pierdes tienes que empezar desde el principio y los gráficos, definitivamente pudieron ser mejores.

Como en el primer cartucho, lo que hace especial este juego es el toque de irreverencia, picardía, y humor negro de los personajes de South Park. Si conoces la serie seguramente tienes una idea de qué tan lejos pueden llegar cabe hacer la aclaración que el lenguaje y las situaciones podrían ofender a algunas personas, pero si tienes un criterio amplio, eres fan de la serie, tienes más de 18 años y te gustan los juegos de carreras ésta es una opción muy entretenida y divertida, como diría Cartman South Park Rally está: ¡Sweet!.

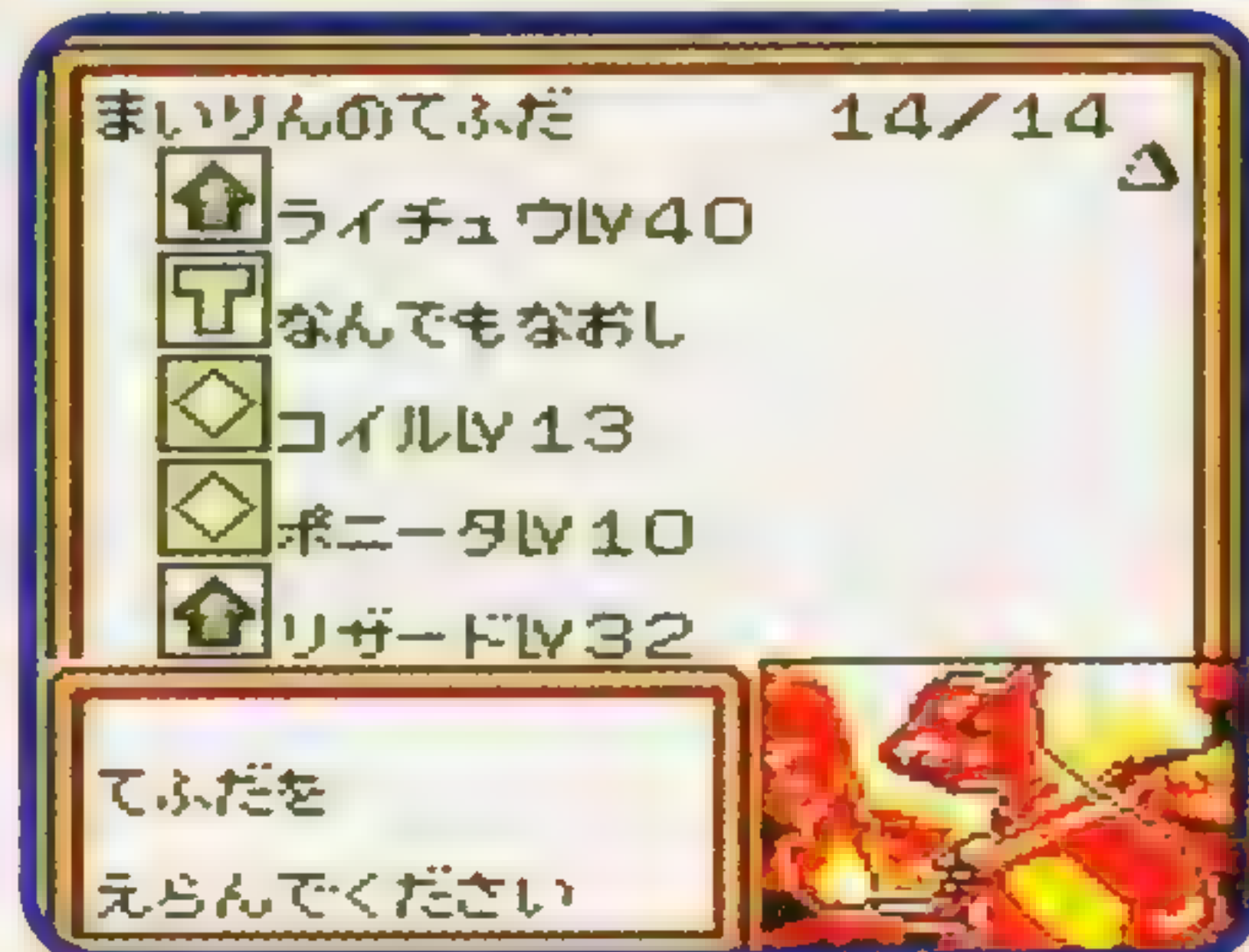
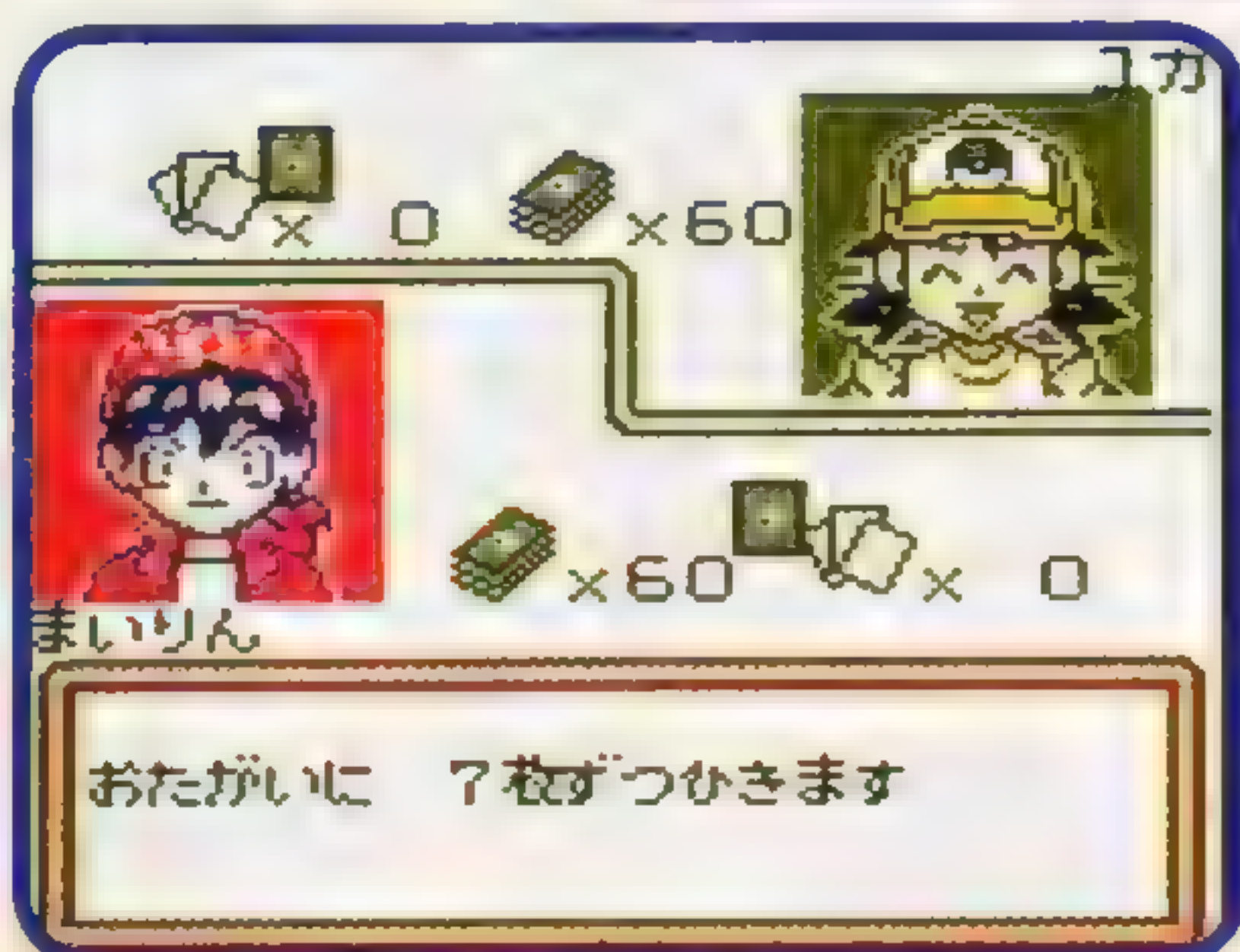
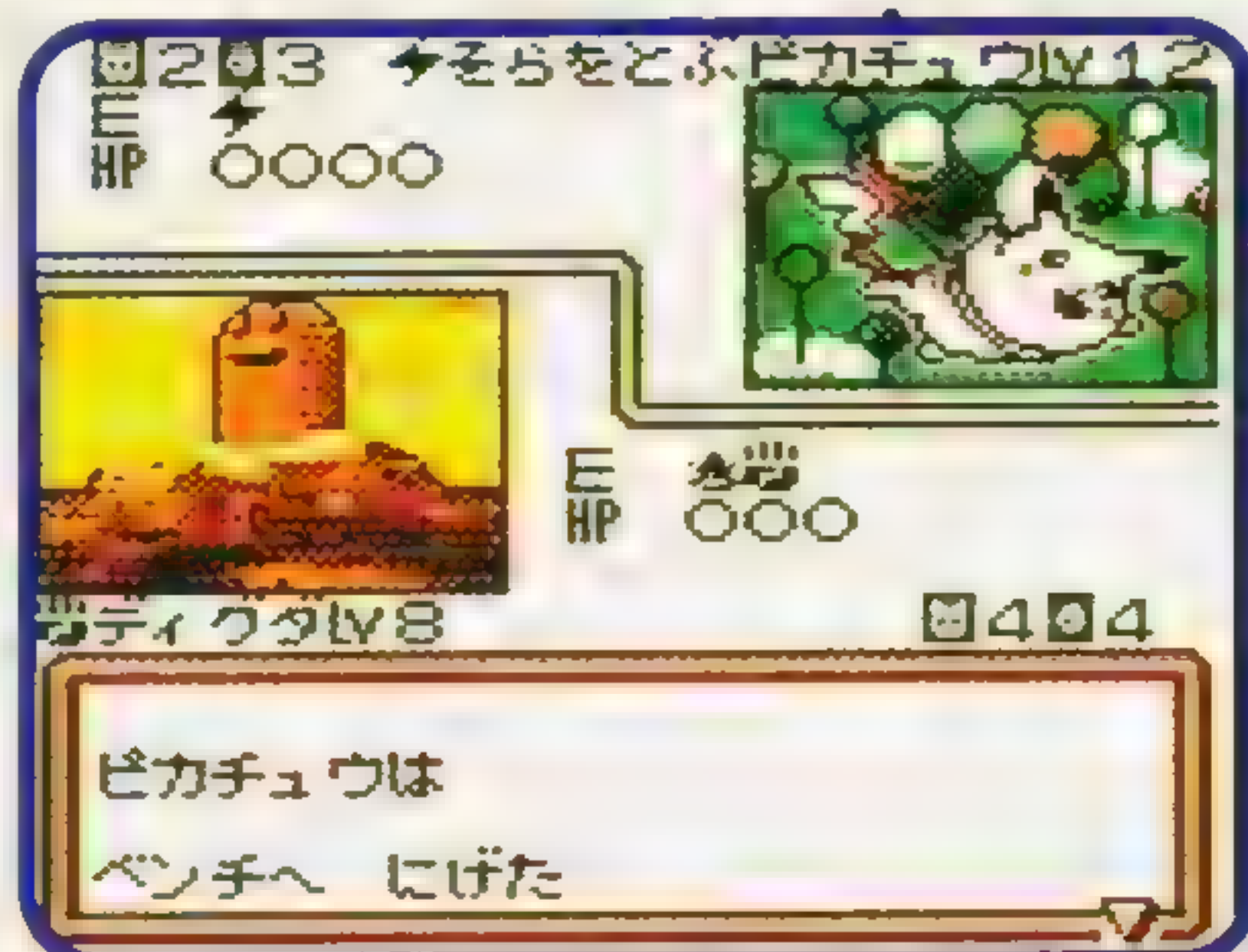




# NUESTRA PORTADA

No cabe la menor duda de que la fiebre Pokémon está en su apogeo, con los juegos, la serie, la película... y ahora, otro juego más. Ahora todos los jugadores que gustan de los juegos de cartas (tipo Magic, perdón pero no hay otra manera de tomar una buena referencia) están a punto de ser hechizados por las graciosas criaturas de esta exitosa serie.

Como lo lees, el juego de Pokémon Trading Card ahora va a ser lanzado para el Game Boy Color con toda su magia y entretenimiento. Para entrar un poco en detalle, tendrás que seguir un tipo de historia al estilo RPG para visitar diferentes pueblos y Training Centers al igual que en el juego original de Pokémon, sin embargo, las rutinas de las batallas son totalmente diferentes, de hecho, al inicio del juego te regalan un deck de cartas generales, con cartas de elementos, de Pokémons y algunos aditamentos extras como regeneración de energía entre otras monerías. Por otra parte, cada vez que ganas un enfrentamiento, irás coleccionando cartas raras de otros Pokémon Card Trainers los cuales pueden consistir en evoluciones o simplemente nuevos Pokémon. Como te imaginarás, no sólo sacas a tu Pokémon y comienzas a atacar, antes que nada debes de cargar poder la mayoría de los Pokémon te piden cierto tipo de energía para poder realizar un ataque, por ejemplo, si tienes a Pikachu, obviamente necesitas cargarlo con energía eléctrica para que pueda atacar ya que de lo contrario, no



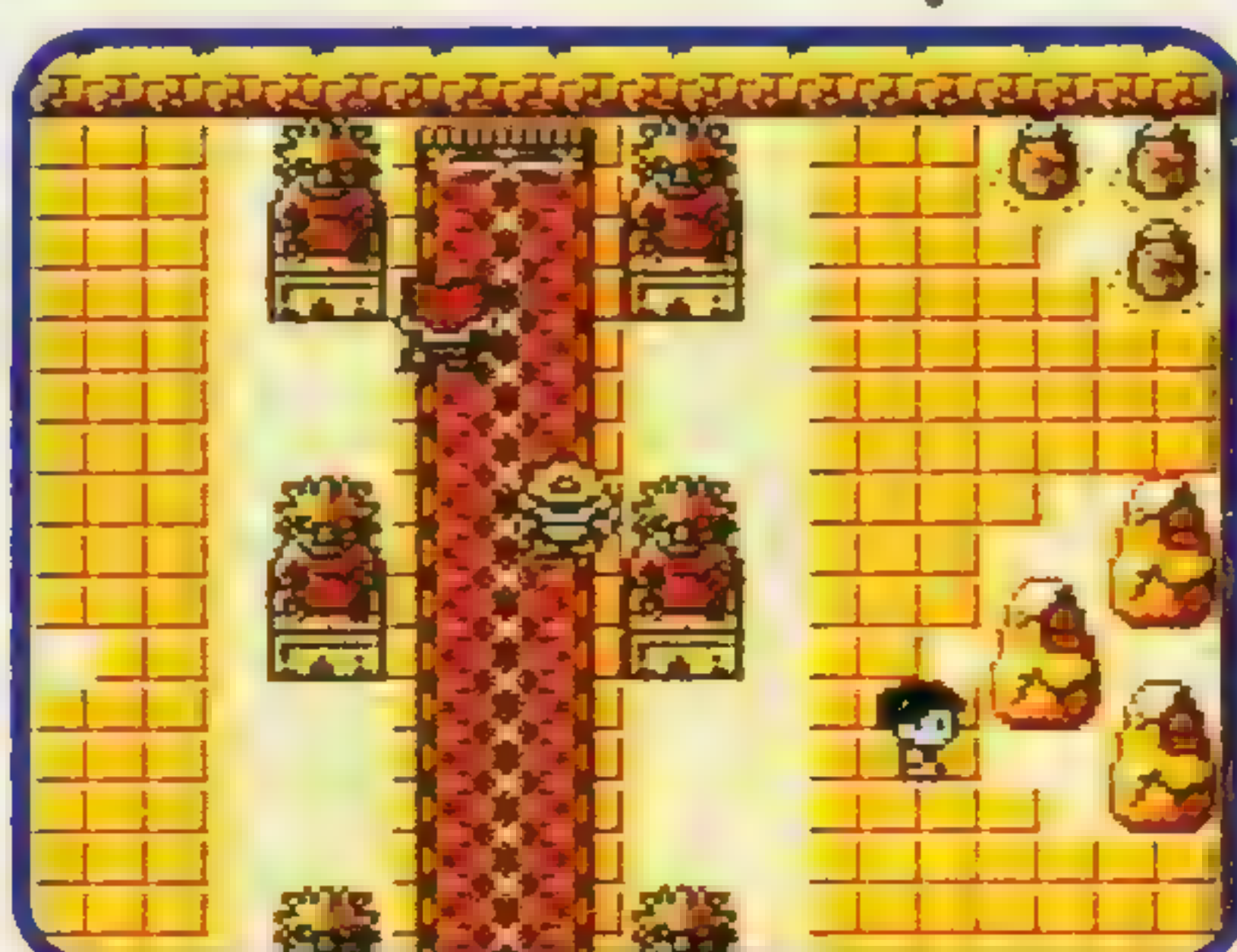
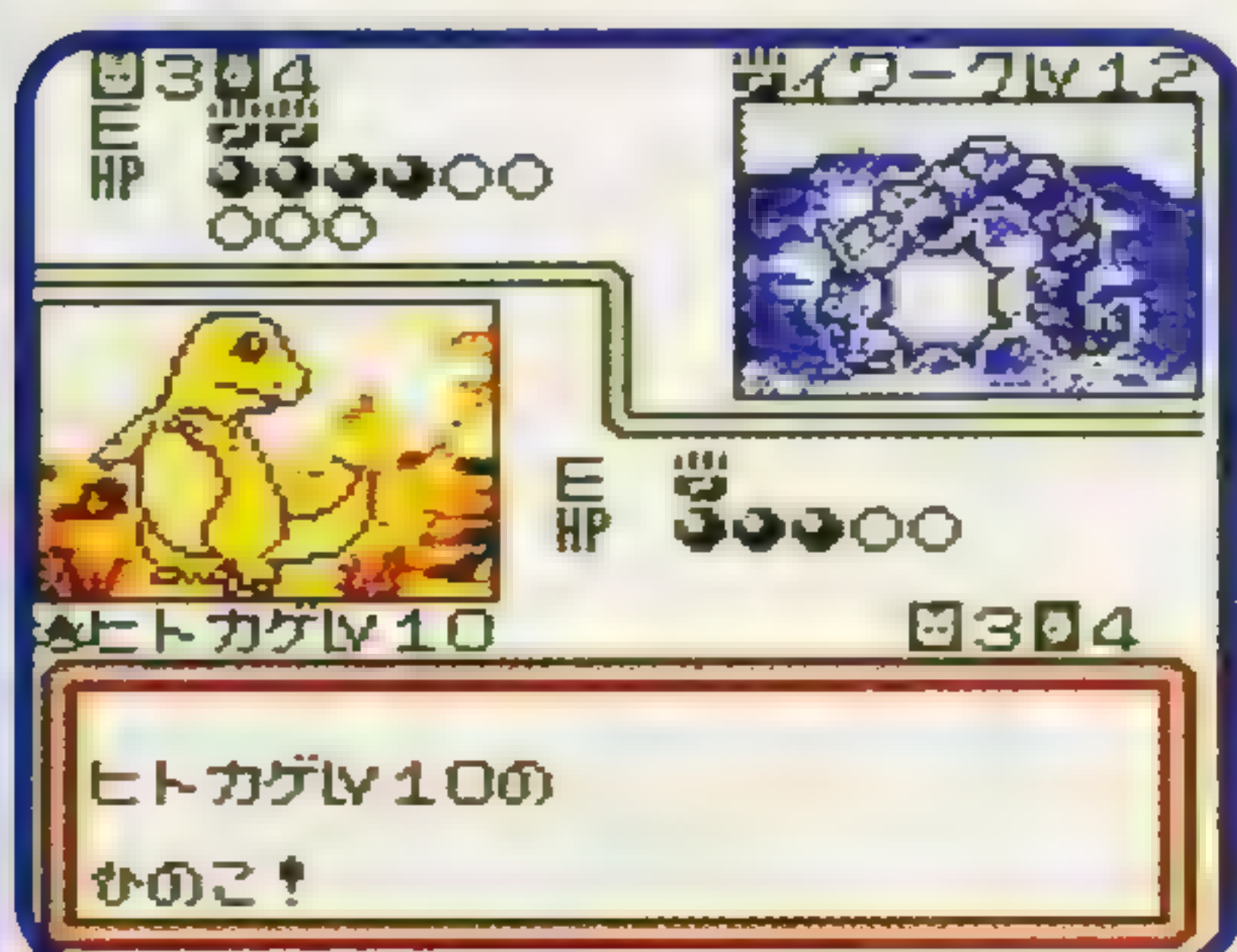
podrá realizar ningún movimiento y sólo lo tendrás de pera de box (como quien dice, de costal de papas). Como puedes apreciar, el juego necesita bastante técnica y suerte ya

que en algunas acciones se toma por factor principal la suerte, por lo que el Card Trainer debe lanzar una moneda para cono-

tar que el ataque se ha realizado correctamente.

Estamos seguros de que para todos los fieles seguidores de la serie, les será un juego bastante grato (aunque al principio todo mundo se jala los cabellos de la desesperación de no sacar las cartas correctas del

deck, pero ten en cuenta que eso les pasa a todos) y que aparte, cuenta con las mejores opciones de sus grandes antecesores, aquí también podrás aventarte la clásica reta con otros Card Trainers o simplemente conectarte para intercambiar cartas de tu poderosísimo deck (que obviamente irá tomando fuerza al obtener varias batallas). Y sólo por si te pasó por la mente, también en este juego habrá catas MUY raras por lo que tendrás que ser bastante habil (y tener mucha suerte) como para ganarlas.





¿Te puedes imaginar un mundo sin color?...  
¿de sólo tonos negros y blancos?...

**i NOSOTROS NO !**

**Expresa tu personalidad con  
los nuevos colores para tu...**

**NN 64**

**FUNTA  
STIC  
SERIES**

**POR  
LANZAMIENTO UN**

**ADICIONAL**

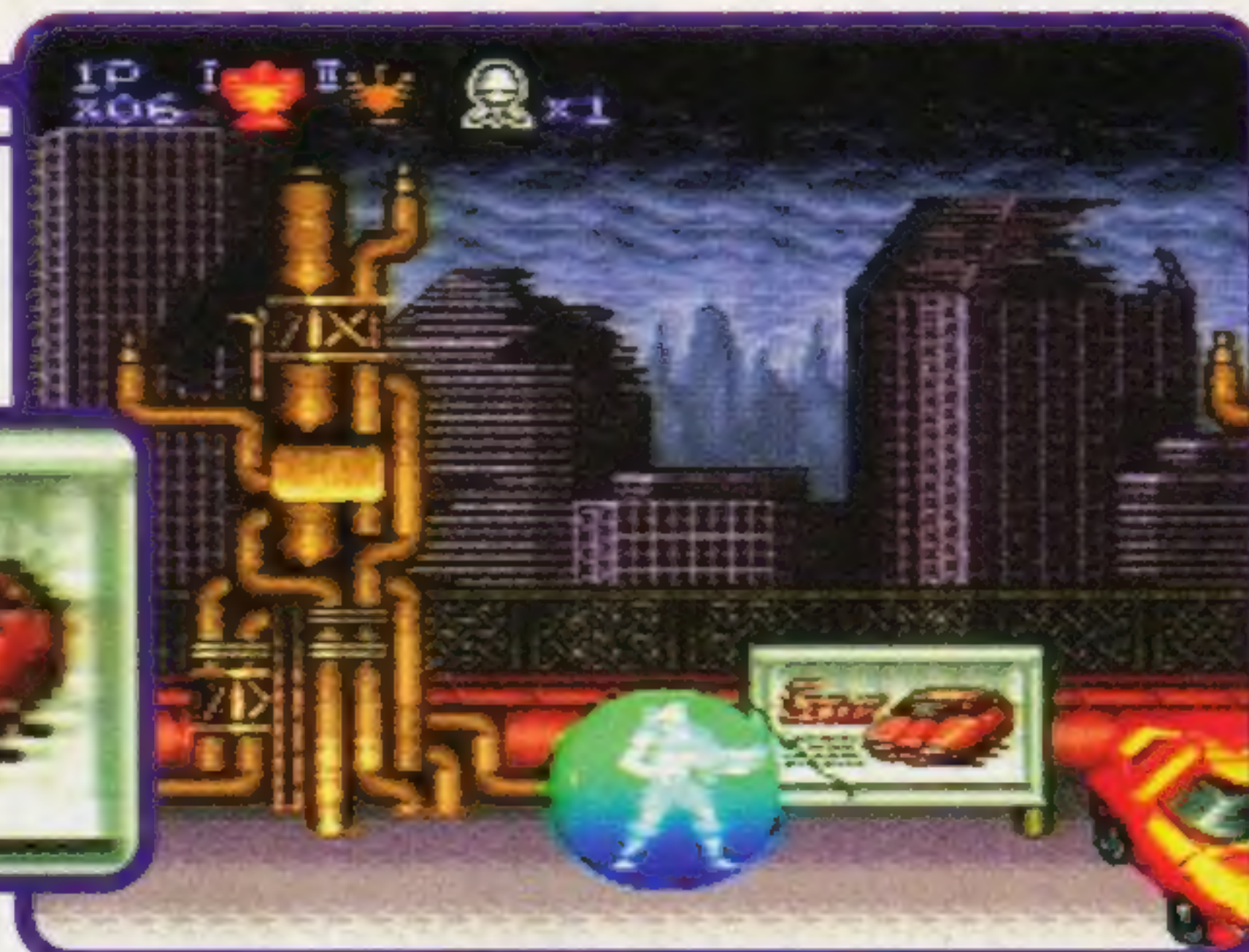
**¡Búscalos con tu distribuidor Autorizado Nintendo!**



# ULTIMA PAGINA

## Arte en Sobres

¡Qué tal! Ahora sí todos se pusieron a dibujar ¿verdad? La gran cantidad de Arte en Sobres que hemos recibido últimamente ha sido mucha y muy buena. Sigue escribiéndonos por el método antigüito y habrá más sorpresas para ti. Espera un segundo. ¿Recuerdas la foto que publicamos en el número de febrero preguntando de qué juego se trataba? Pues bien, era una pregunta sencilla, pero era necesaria un poco de memoria. ¿Ya sabes qué juego era? ¡Claro! Se trataba de Contra III: The Alien Wars. Este excelente título que programó Konami hace ya casi una década para el legendario Super Nintendo. Para nuestro gusto y tal vez el de todos los videojugadores, es de los mejores títulos que se han programado en la historia, sobre todo por su fabuloso soundtrack. Esperamos que en los próximos números hagamos un museo de Contra, para que los videojugadores nuevos entiendan de qué estamos hablando. Por el momento, checa el Arte en Sobres que recibimos inspirado en este mega juego. A propósito, tal como lo dijimos, estos tres lectores ya se llevaron un obsequio de nuestra parte. Muchas gracias por colaborar



**Ganador de este mes**  
**¡Caray!**  
**¡Ya queremos que regrese el equipo Contra!**  
**Claudia Duarte**  
**Metepec, Edo. de México**

**Mención Honorífica**  
**¿Qué le ocurre a estos dos?**  
**¿Acaso perdieron la cordura?**  
**David Aguilar Hardy**  
**Mazatlán, Sinaloa**



## MENCIONES



**Mención Honorífica**  
**Este jefe sí que era molesto.**  
**Sergio A. García Soto**  
**Edo. de México**

## RESET

Ya se nos había olvidado la maldición de publicar fotos en el Reset, aquella que te dejaba picado y a la mera hora ya no podíamos meter la información. Te pedimos una disculpa, pero no te preocupes, ya que el próximo número hablaremos de juegos como Perfect Dark (que por cierto, retrasó su salida y esa fue también la razón de no incluir nada de él en este número) y Kirby 64. También tendremos, por fin, los esperadísimos tips de Shadowman. Algo también de Hydro Thunder NBA In The Zone 2000 y algunas cosas más, de las que no incluimos foto porque si no, quién sabe que pueda pasar ¡Ah! Y el próximo mes será uno de los más importantes para nosotros, pues ya se acerca el E3 y es muy posible que traigamos para ti algo del mismísimo Dolphin, que también aprovechamos la ocasión para decirte que Nintendo ya dio el anuncio oficial de la salida de su nuevo sistema hasta la primera mitad del 2001... No hagas corajes, no falta mucho, y tampoco falta mucho para que nos leamos en Mayo. ¡Hasta entonces!

## Los Favoritos de Japon

(Fuente: Dengeki Nintendo 64)

Mario Kart 64

Mario Party 2

F-Zero X

Smash Brothers

Let's Smash

Star Fox 64

Golden Eye 007

Powerful Pro 6

World Cup France '98

Mario Party



C ♦ L ♦ U ♦ B

Nintendo







**EXPLORA LAS POSIBILIDADES QUE TE DA...**



Consolas, accesorios, tus juegos preferidos,  
clásicos y estrenos Únicos con garantía y respaldo.

**NO TE ARRIESGUES**

**COMPRA LEGAL**

***Unico Representante Oficial para Colombia***

Principal Av. 7 No. 120 A - 13 Tel 612 4967, Puntos de Venta en Alkosto  
Almacenes EXITO, Casa Estrella, SAO, Super Ley, Optimo, La 14, Carrefour